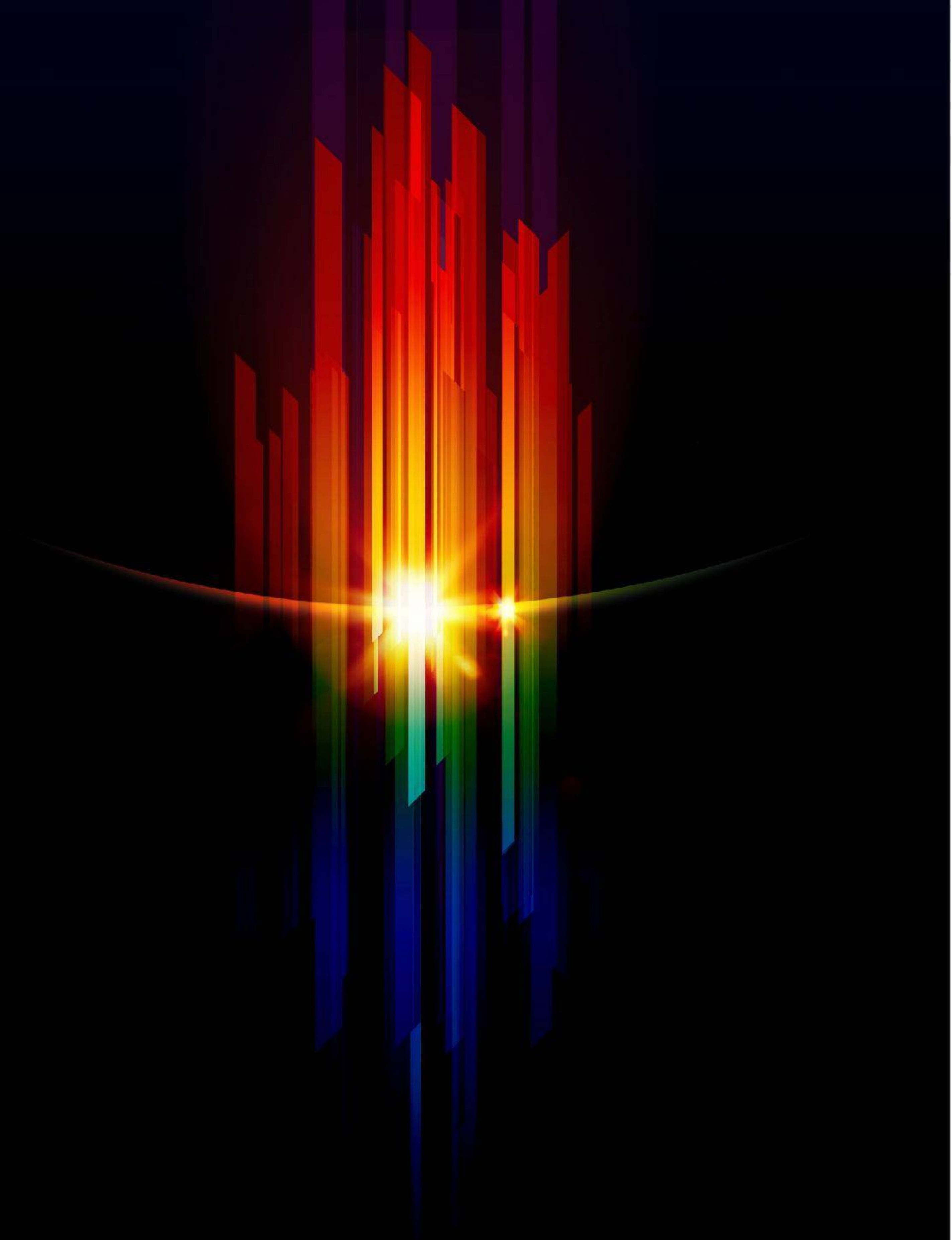
NUMERO 06

www.playersmagazine.it

PLAYERS

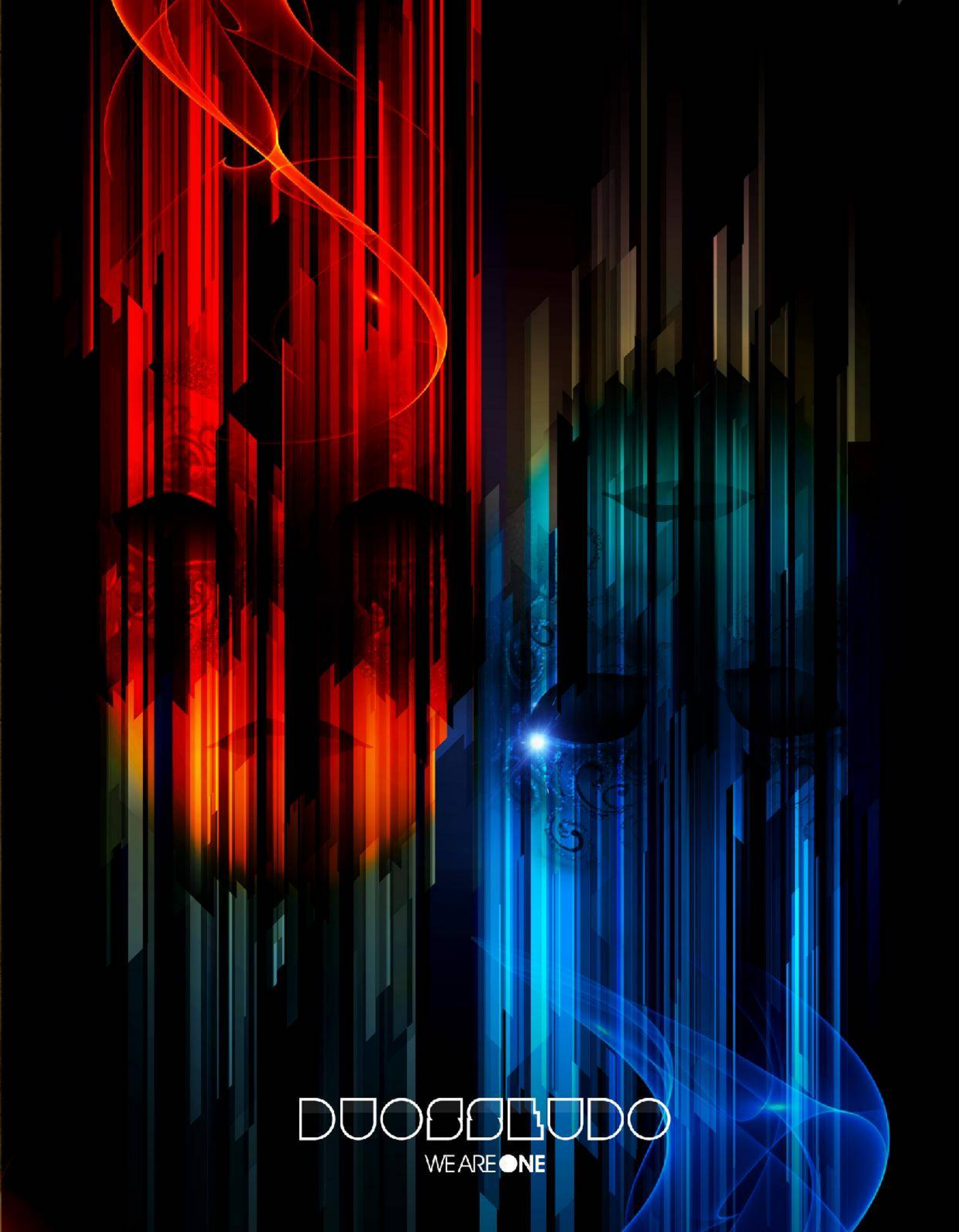
MUSICA · CINEMA · VIDEOGIOCHI · LETTERATURA · ARTE · TV · COMICS · TECH



commodore 64


LEGACY
2600




DUOSSLUDO
WE ARE ONE


ISS
UE
SIX



PLAYERS

PROGETTO EDITORIALE
Andrea Chirichelli, Tommaso De Benetti

COPERTINA
James White

PROGETTO GRAFICO
Federico Rescaldani
Gianluca Girelli
Eugenio Laino
Cristina Lanzi
Maria Luisa Crisponi

EDITING TESTI
Alessandro Franchini, Michele Siface, Andrea Maderna

AREA WEB
Luca Tenneriello

REDAZIONE
Andrea Chirichelli, Gianluca Girelli, Tommaso De Benetti, Giovanni Donda, Emilio Bellu, Pietro Recchi, Enrico Pasotti, Valentina Paggiarin, Giacomo Talamini, Andrea Maderna, Federico Rescaldani, Alberto Li Vigni, Paolo Savio, Matteo Ferrara, Antonio Lanzaro, Simone Tagliaferri, Roberto Turrini, Claudio Magistrelli, Cristiano Ghigi, Matteo Del Bo, Luca Tenneriello

HANNO COLLABORATO
Piero Ciccioli, Cheivan Ghadir, Maria Teresa Sette, Dario Oropallo, Marco Passarello, Francesco Romagnoli, Davide Giulivi

SITO WEB
www.playersmagazine.it

INFO
info@playersmagazine.it

PUBBLICITÀ
mediarelations@playersmagazine.it



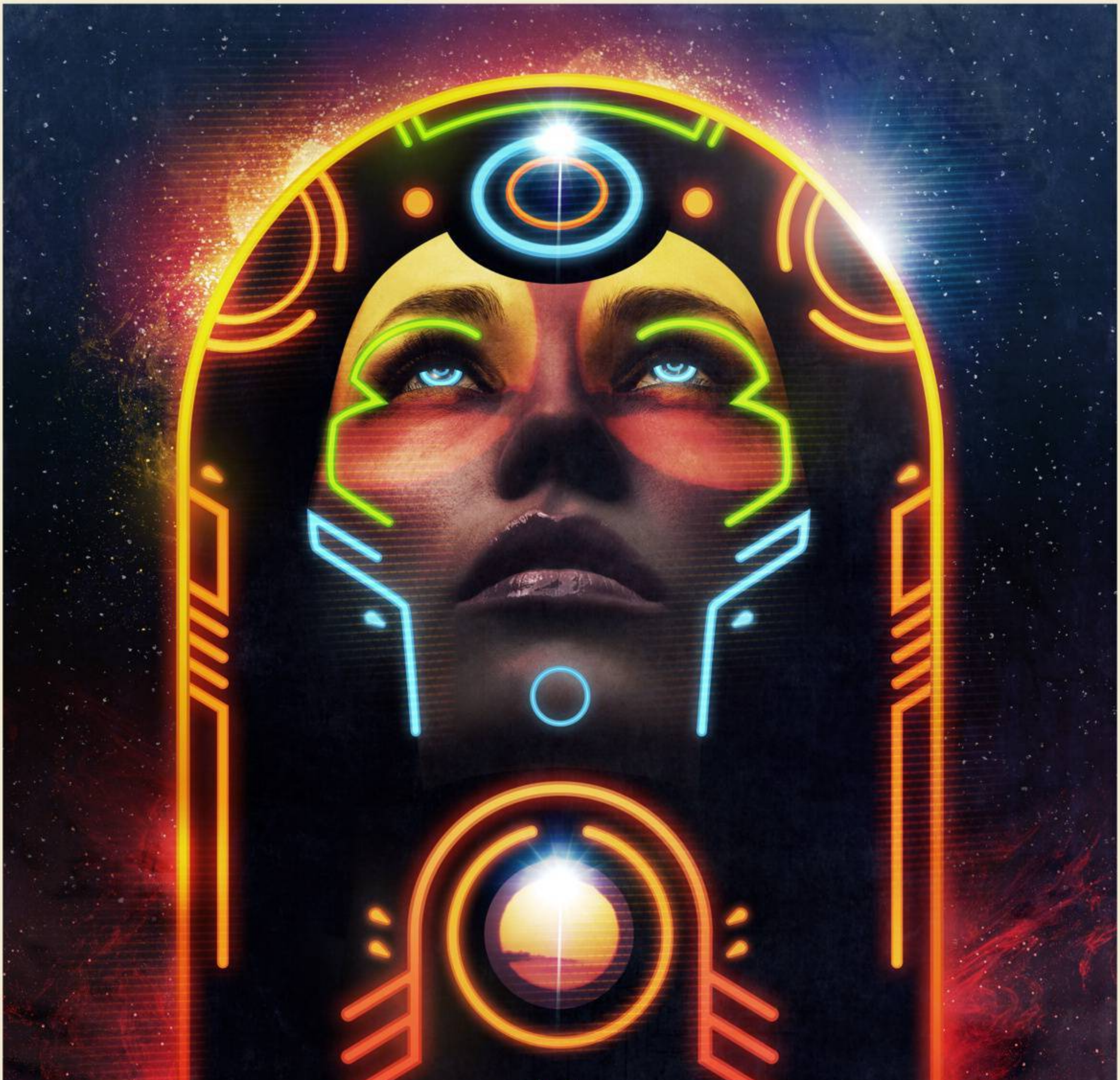
NOSTALGIA DEL FUTURO

l'arte di james white

James White è uno dei designer più conosciuti e ammirati degli ultimi anni, grazie ad uno stile molto personale, che unisce nostalgia per il passato a una tensione al futuro, dà vita ad opere ricche di colori, dettagli e energia. Oltre ai suoi lavori per clienti come Wired, Nike, MTV, Motorola e molti altri, è una presenza costante nella comunità dei designer online, grazie a vari progetti personali che coinvolgono una grossa comunità di appassionati e professionisti. Potete seguire il suo lavoro sul suo blog all'indirizzo http://blog.signalnoise.com.

Puoi darci una breve introduzione al tuo lavoro?

Signalnoise Studios è il mio progetto personale, nel quale creo opere di mia iniziativa come poster e t-shirt, e allo stesso tempo lavoro con i miei clienti a progetti su commissione. I miei lavori tendono ad avere

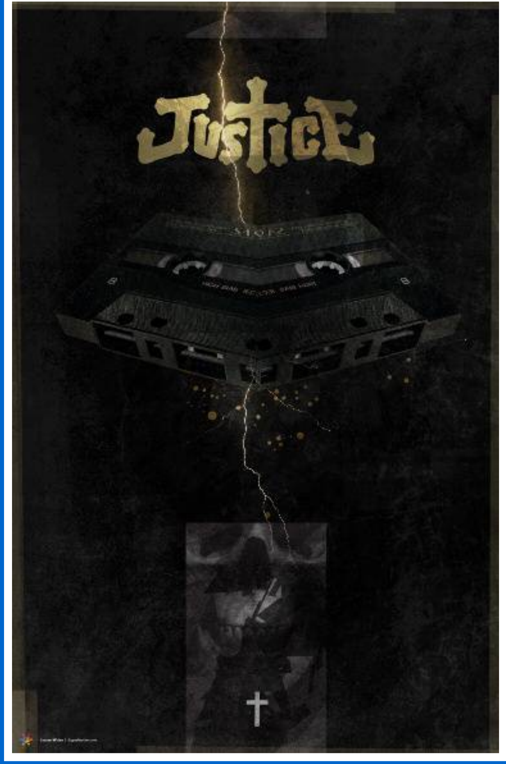


uno stile nostalgico, uso molti elementi della mia infanzia nella mia arte. Colori brillanti, testi colorati, enormi bagliori.... mi piace tutto quello che grida “awesome”.

Cosa ti ha ispirato a diventare un designer?

Ho cominciato a disegnare il momento in cui ho potuto tenere in mano una matita, a quattro anni, e ho continuato per tutta la mia carriera scolastica. Dopo la fine delle superiori è stato naturale proseguire gli studi in ambiti artistici. Mi sono iscritto ad un corso di graphic design in un’università pubblica. Per me era una scelta scontata, adoro creare nuove opere. Ho imparato ad usare Photoshop e Illustrator, ed entrambi i software si sono rivelati ottime estensioni delle mie capacità di disegnatore. Diventare un designer è stato naturale, non riesco a pensare di fare qualcos’altro.

Il tuo stile è profondamente influenzato dagli



anni settanta e ottanta. Cosa ti affascina di quei periodi?

Quegli sono gli anni in cui sono cresciuto. Sono nato nel 1977, in quegli anni sono stato immerso nella televisione, nei giocattoli, nei film e tutto quello che quel periodo offriva. Quell'epoca era caratterizzata da un'estetica molto interessante: molti colori, effetti spassosi, tipografia fuori di testa. Quando penso alle cose che mi piacevano quando avevo sette anni, tutto era molto "cartoonesco" e divertente. Ma allo stesso tempo ho notato alcune cose serie che venivano sottovalutate, come i loghi televisivi animati con spettrografie e bagliori. Ai tempi sembravano molto avanzati, ma avevano un certo tipo di rozzezza, erano stati creati in un periodo in cui i computer non dominavano la scena. Quelle son belle memorie, e cerco di fare in modo che l'entusiasmo che provavo da bambino influenzi il mio lavoro anche oggi.

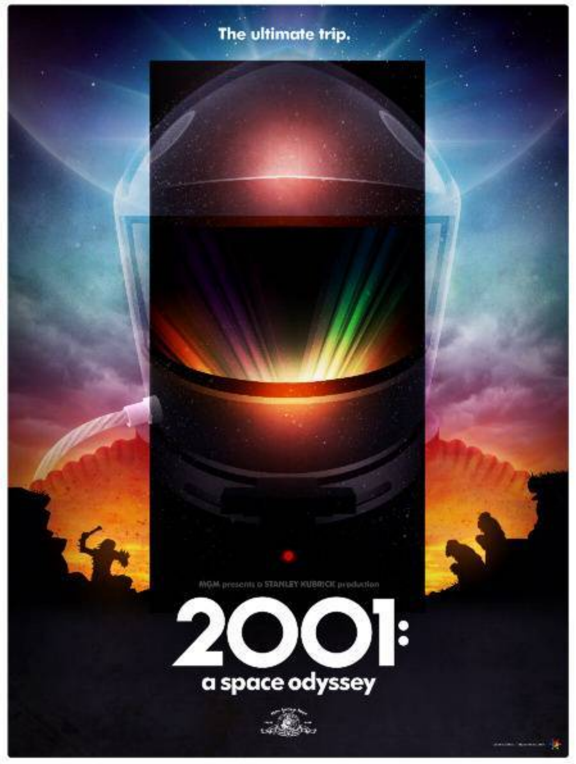
Il tuo portfolio include opere ispirate dai videogiochi, dall'heavy metal e da film di culto. Cosa ti attira in questi elementi?

Anche in questo caso, è conseguenza della mia infanzia. Quando ero un bambino ero circondato da amici appassionati di fumetti, videogiochi, tutte le cose tipiche per chi è cresciuto negli anni '80. Ero sempre in attesa dei cartoni animati del sabato mattina, di una nuova action figure, o di un nuovo capitolo di Guerre Stellari. Adoravo tutte quelle cose, e non mi hanno mai lasciato, mi piace ancora guardare i film e le serie televisive che mi piacevano quando ero bambino. È sempre stato solo puro entusiasmo, non mi interessavo a queste cose perché erano "cool" o perché dovevo appassionarmici per essere accettato, mi piacevano perché erano fantastiche.

Quali lavori di design dell'ultima decade ti hanno ispirato maggiormente?

Probabilmente la cultura della rete. Quando ho cominciato ad interessarmi all'industria del web, alla fine degli anni '90, stavo costantemente visitando i siti dei miei artisti digitali preferiti, gente come Joshua Davis, che stava tracciando la propria strada e usava nuovi software per creare arte e design. Aggiungi a questo i portali sull'arte, come K10k, e avevo a disposizione un flusso costante di arte





da consultare ogni giorno. Al tempo stavo ancora imparando ad usare Photoshop e Illustrator, avere accesso a quei lavori per ispirarmi era una grossa motivazione.

Per un designer nell'era di internet, qual'è il più grande risultato professionale e artistico? Arrivare sulla carta stampata è sempre il risultato più ambito, o essere pubblicati su un sito web importante può essere altrettanto soddisfacente?

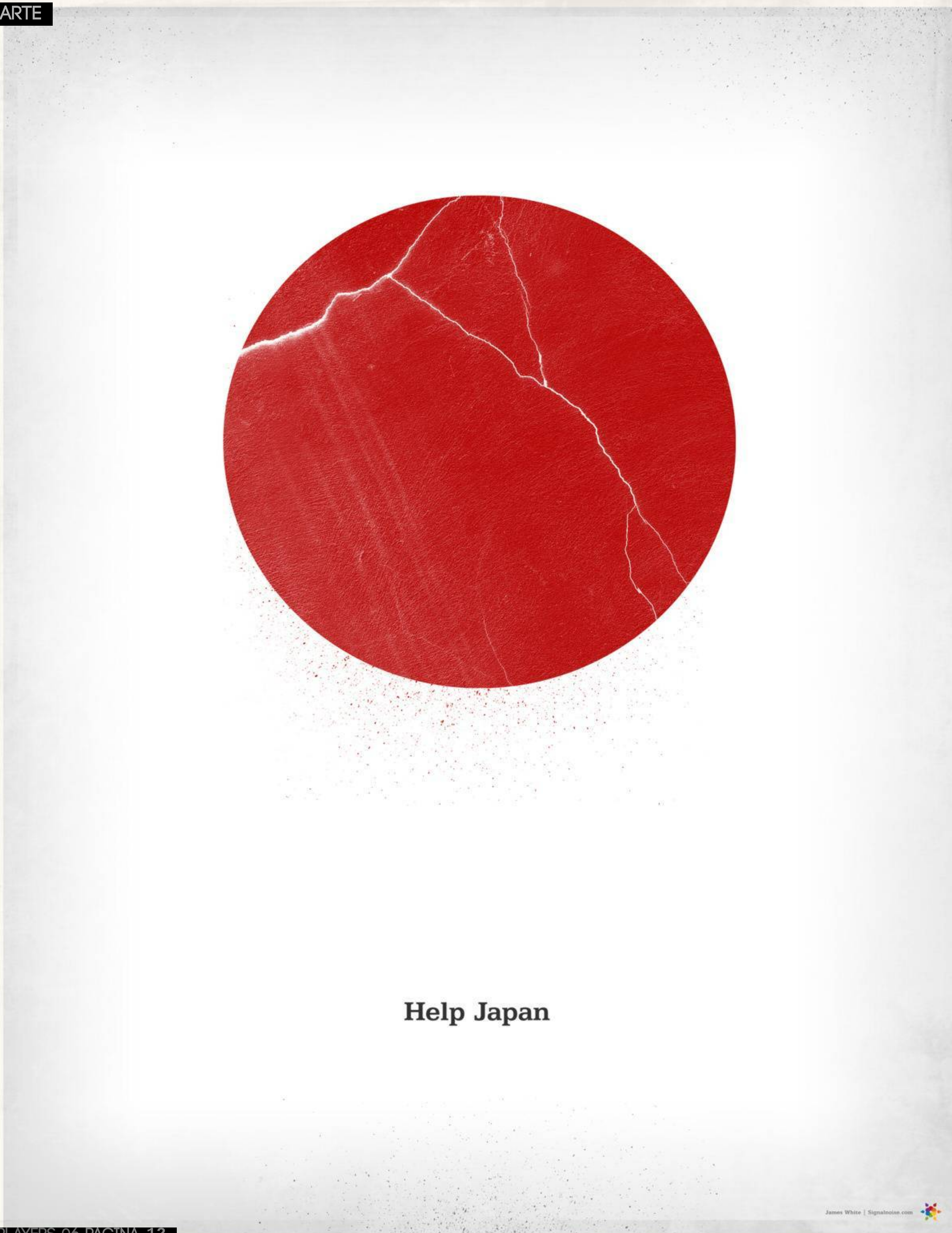
Non saprei. Non ho mai pensato in termini di "digitale contro carta stampata", perché considero entrambi i medium molto importanti. È compito dell'artista decidere in che direzione concentrare il proprio lavoro. Pubblico molti pezzi che vedono luce unicamente sulla rete, mentre altri sono pensati specificamente per essere stampati su poster o t-shirt. Non credo che ci sia una sola risposta a quale sia il più grande risultato che si possa ottenere sulla rete, è un obiettivo che cambia da artista ad artista.

Il tuo stile di lavoro cambia con il cambiamento delle tecnologie?

Non direi. Quando arriva il momento di aggiornarmi ai nuovi software, alle nuove tecnologie, gadget o effetti, sono un vero primitivo. Sono sempre l'ultimo a provare "la nuova cosa", e a quel punto è già diventata vecchia. Il mio metodo lavorativo non è influenzato dalle nuove tecnologie. Una volta che mi viene in mente un'idea utilizzo tutti i mezzi che ho a disposizione per crearla, questo è il modo in cui ho sempre lavorato.

I designer sono spesso visti come personalità solitarie, ma tu sei molto sociale sulla rete sia nel modo in cui comunichi con i fan che nelle le tue reazioni agli eventi del mondo e nel dimostrare la tua ammirazione per altri designer. Quanto è importante questa connessione con il pubblico? Credi che abbia un impatto sulla tua arte?

È molto importante, di sicuro. In primo luogo, mi piace entrare in contatto con altri creativi perché è un ottimo modo per trovare motivazioni a creare nuovi lavori. Circondarti di altre persone che condividono i tuoi stessi interessi è fondamentale, e tra di noi c'è una tendenza diffusa a supportarci a vicenda. Credo di poter motivare altri a fare lo stesso. Quando mi viene chiesto


Help Japan
James White | Signalnoise.com

di parlare a delle conferenze, è un'ottima occasione per conoscere tutta questa gente nel mondo reale. Un altro a-spetto della mia presenza online è il Signalnoise Broadcast, un live stream settimanale dove rispondo alle domande degli spettatori riguardo al processo creativo, il rapporto con i clienti, i temi legati all'industria e altro. Credo che tutti dovrebbero dare qualcosa alla comunità, senza di questa sarebbe molto più difficile trovare lavoro.

La sempre maggiore semplicità e disponibilità dei software di design ha portato ad un boom di comunità di design sulla rete, così da rendere molto più labile il confine tra professionisti ed appassionati. È un problema per chi vuole dedicare una carriera al design?

Non credo. Ci sarà sempre una distinzione tra appassionati e professionisti per la differenza di livello tra i loro lavori. La comunità di designer online è un gruppo e-steso e vitale, con cui adoro avere una conversazione continua. Ve-dere così tante persone dedicare il proprio tempo ai loro progetti personali è una grande ispirazione e non ne posso mai avere abbastanza. Signalnoise non potrebbe essere arrivato al livello in cui si trova ora senza tutto quello che i lettori più fedeli hanno portato alla comunità. È straordinario.

Hai qualche consiglio speciale per i giovani designer che stanno cercando di farsi notare sulla rete?

La qualità deve venire prima della pubblicità. Concentrate il vostro lavoro per migliorarvi prima di cercare di attrarre la gente verso il vostro sito. Non concentratevi sul "farvi notare", quello è un risultato na-turale di un buon portfolio, una buona etica lavorativa, e un'attitudine positiva. Avere un buon numero di follower su Twitter non vi rende buoni designer. Quando avrete cominciato a conoscere i vostri strumenti e a creare i vostri lavori originali, la gente vi noterà.





















la mia VITA senza TECNOLOGIA





di tommaso de benetti

la schiavitu'

Penso alla mia vita senza tecnologia e fatico a immaginarmela. Anche durante le giornate di vacanza la prima cosa che accendo è il computer: per leggere le email, sincerarmi con disappunto del mancato ictus di Berlusconi o scongiurare l'implosione del web. Quando sono in movimento, ad assicurarmi sullo stato della realtà ci pensa lo smartphone: Facebook continua a riempirsi di inutili aggiornamenti di status (compresi i miei), Twitter mi manda notifiche, Foursquare non perde occasione di farmi sapere dove gli amici si aspettano di incrociarmi.

Per darvi un'idea della scala del problema, nel momento in cui scrivo sono seduto su una panca di legno, all'ombra di un albero gigantesco, e batto i tasti su una tastiera wireless collegata all'iPad. Non ci vuole molto a compatirmi per il mio status di perfetto schiavo tecnologico. Un po' perché devo per questioni di lavoro, un po' perché voglio e non riesco a farne a meno.

Ho pensato spesso di disintossicarmi. Nel migliore dei casi riesco a resistere per 24 ore, poi l'angoscia inizia ad attanagliarmi, come se non credessi possibile la tenuta dell'universo digitale senza un mio intervento diretto.

Ho degli amici che ogni tanto prendono e partono. Sei mesi in Asia, cinque mesi in Sud America. Si paga poco, dicono, e puoi fare qualche lavoretto qui e lì. Nonostante i miei sforzi per massimizzare le occasioni di vita sociale (e ci sono eh, soprattutto da quando vivo all'estero), passo spesso i weekend davanti a uno schermo. "Non c'è alternativa", mi ripeto "devo scrivere un pezzo per Tizio entro lunedì ed editare il file audio Caio per martedì, altrimenti usciamo in ritardo". Vedete, non c'è alternativa. Ma è difficile non chiedersi, al di là della soddisfazione di portare avanti progetti che considero di qualità, se quell'alternativa non sia lì dietro l'angolo, solo in attesa del giorno fatidico in cui smetterà di importarmi di email, notifiche push e statistiche di accesso.



di simone tagliaferri

polvere

Ma chi la vuole una vita senza la tecnologia?

Mi sveglio la mattina e preparo il cappuccino con uno strano apparecchio pieno di pulsanti luminosi. Vado a lavarmi e ho lo spazzolino che vibra, lo sciacquone che regola il flusso dell'acqua e un rasoio elettrico con le lame autoregolabili. Poi mi metto seduto davanti al computer, ormai un vero e proprio ipermondo: un indirizzo internet per ogni necessità. Con il mouse sono più veloce che con la penna. Per scrivere uso programmi che interpretano e correggono in corso d'opera. Sistemo le foto togliendo le imperfezioni delle pelle dai volti con un click e alterando la luce muovendo uno slider. Davanti ho un monitor ultra piatto, due joypad, un joystick per solleticare il mio gusto per il vintage gaming, un cellulare e altre stramberie. Intorno ho una macchina fotografica reflex digitale, una macchina digitale compatta, una console da gioco stabile e una portatile, il lettore DVD/Blu ray.

Che angoscia questo elenco. Guardando bene, cosciente della difficoltà di osservare sé stessi e il proprio mondo, mi accorgo che sono anche circondato da vecchie carcasse, oggetti pagati centinaia di migliaia di lire prima, o centinaia di euro poi. All'epoca li credevo indispensabili per sopravvivere e ora raccolgono polvere e mi guardano silenti, come monumenti all'illusione di una felicità piena.

Là sullo scaffale c'è il lettore Mp3 che se la ride. Piccolo e apparentemente insignificante, ha completamente soppiantato il grosso stereo spento da anni. I vinili sono ammucchiati dentro l'anta di un armadio basso, che contiene altre cianfrusaglie di una vita che non ricordo che per sommi capi e che a oggi non potrei dire neanche se fu veramente mia.

Ogni oggetto dovrebbe descrivere un momento preciso del fluire della mia esistenza, ma mi rendo conto che è capace soltanto di descrivere se stesso e, orme digitali a parte, tristemente non c'è traccia di me su quelle superfici levigate dal design ormai fuori moda.



di giovanni donda

my name is 20 puro

I miei non mi hanno mai comprato il motorino, ma li ho perdonati. Solo adesso. Sul finire degli anni '80, però, senza neanche sapere cosa fosse questo escapismo di cui ogni tanto si sente parlare nei salotti videoludici, lo bramavo ancora di più della... beh, di qualcos'altro che a quattordici anni inizi a capire di non avere nessuna possibilità di ottenere.

Gli amici, intanto, scappavano dalle loro monotone realtà campagnole in sella ai loro cinquantini – solo di nome, mai di fatto – non più obbligati a farlo con la sola testa, quindi, ma anche fisicamente. Ora che ci penso, in effetti, molti di loro erano in grado di farlo *solo* fisicamente.

Niente calcio, niente Coca-Cola e niente canali Fininvest. Esatto. Poi gli amici iniziarono ad avere l'Amiga 500 – fosse mai che gli mancasse qualcosa a quelli – e più che un altro "no" da aggiungere alla lista, iniziò ad assomigliare a un altro chiodo. Quelli sulla bara della mia gioventù triste.

Arrivato alla maggiore età da inconsapevole luddista, i miei avevano accumulato una lista di cose da farsi perdonare da far invidia a un certo Earl. Era inevitabile, non ho tardato molto a tramutarmi in una belva tecno-dipendente bavosa. Oggi il mio equivalente allo strofinarsi a qualsiasi coscia è un tasto della tastiera talmente usurato da non leggersi più. L'F5.

Ma anche 'sticazzi. Esatto. Perché sul finire degli anni '80 il mio escapismo aveva venti facce. Ma anche dodici, dieci, otto, sei o quattro. Fuggivo dalla mia realtà campagnola rinchiudendomi nei tetri cunicoli di *Dungeons & Dragons*, con gli altri sfigati appiedati del quartiere. Ho visto cose che neanche al di là di quel ponte per Terabithia. Una palestra per la mente, ancor prima di un trampolino di lancio nell'età adulta. La triste realtà, quindi, è che di *triste* la mia gioventù non ebbe davvero nulla, non scambierei le miei schede personaggio con i Super Mario di mezzo mondo.

Grazie genitori. Soprattutto di non avermi fatto vedere i canali Fininvest.

di paolo savio

roBaptism

Nel silenzio assoluto, anche l'azione di aprire gli occhi sembra produrre un boato fastidioso. Cerco con lo sguardo la sveglia nella penombra ma non la trovo. L'avrò buttata giù dal comodino involontariamente.
Faticosamente lancio le gambe giù dal letto. Cerco il cellulare, qualche mail nella notte arriva sempre. Uff… Non l'ho messo in carica al solito posto, dove l'ho lasciato? Lo farò squillare con il telefono di cas… Ma dove diavolo è la base del cordless? CHE E' SUCCESSO IN QUESTA MALEDETTA CASA?

Il… il PC! Mi hanno fregato pure il PC! No, aspetta, ragioniamo. Devo uscire, trovare… parlare con qualcuno. Lo sguardo comincia ad annebbiarsi, i contorni della vista si restringono come la pessima dissolvenza di un regista a corto di idee.

Mi sveglio su un tavolo che sembra quello di una sala operatoria. Sono paralizzato ma ho il capo leggermente reclinato, tanto da vedere il mio stesso corpo. I piedi sembrano lontanissimi. Uno strano oggetto parabolico è fissato all'interno del mio avambraccio lacerato. Protuberanze simili a piccole antenne scorrono nelle ferite degli arti inferiori. Non riesco ad agitarmi come vorrei: normalmente sarei preso dal panico, e invece sono pervaso da inopportune endorfine. Percepisco un flusso di dati in ingresso, il fiume incomprensibile lentamente acquisisce significato. Sto imparando nuovi mezzi di comunicazione e linguaggi, abbatto le barriere della fisica razionale e delle teorie canoniche della trasmissione. E'... bellissimo.

D'improvviso sono di nuovo in casa. Avverto l'inebriante diversità in me. Posso comunicare con qualunque frequenza e compressione, un solo pensiero mi collega a qualunque segnale a distanza su tutto il pianeta. Cerco contatti umani nelle vicinanze: nessuno.

Sono completamente, inesorabilmente, solo.

…

D'altra parte non avrei nulla da dire.

…

Nel silenzio assoluto, anche l'azione di aprire gli occhi sembra produrre un boato fastidioso. Un sogno inquietantemente realistico.

L'ARTE DE DOCU MENTAR

di Andrea Chirichelli

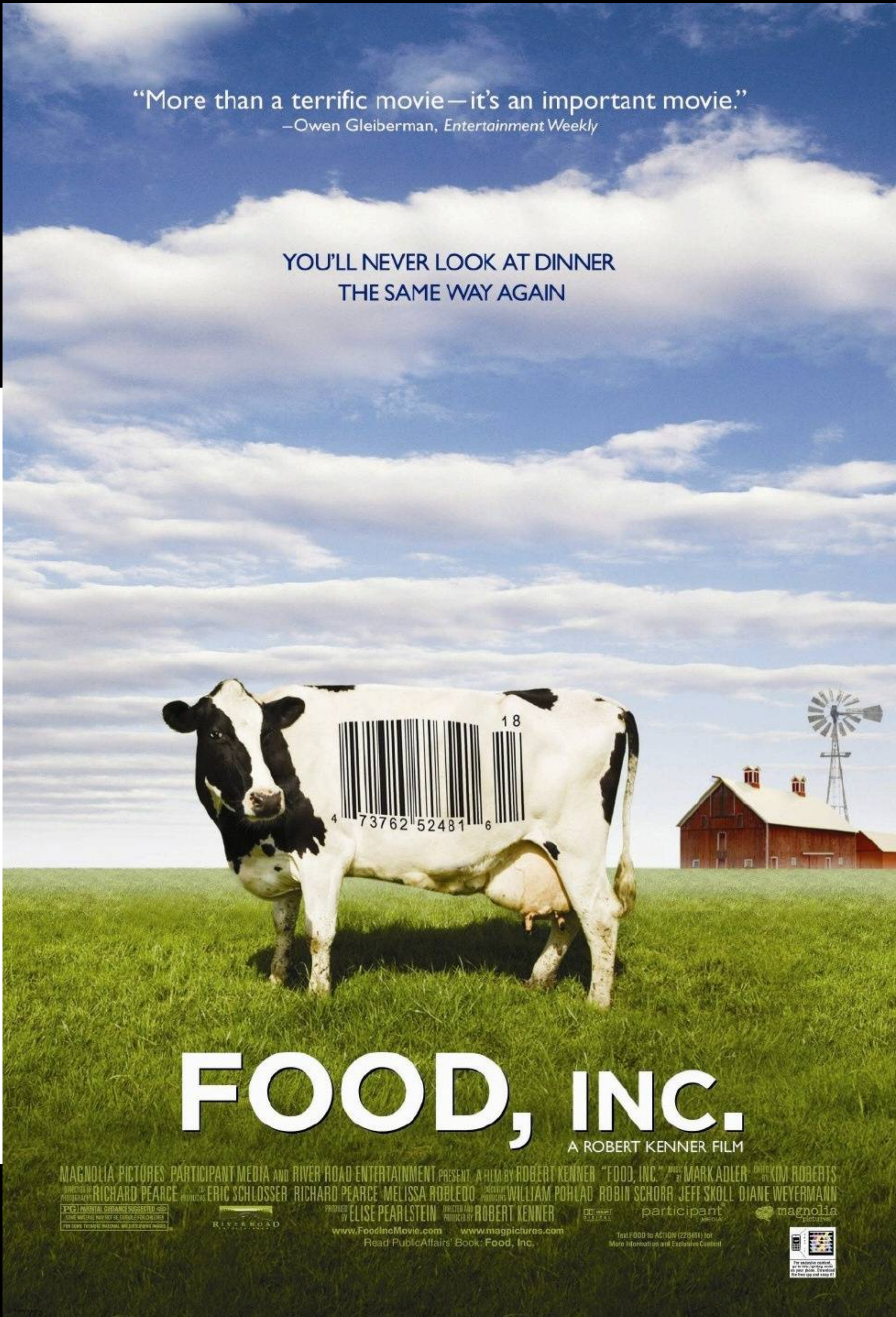
In Italia se ne vedono pochi, spesso sono doppiati male e l'unico modo per poterne godere appieno la qualità è aspettare l'uscita in dvd, blu ray o la disponibilità sui canali, ehm, alternativi, magari con tanto di sottotitoli nel nostrano idioma. Sono i documentari, "genere" che in America, fatte le debite proporzioni, offre una qualità media persino superiore alle tanto decantate serie tv e, ovviamente, al cinema. **Players** vi consiglia quindi quindici titoli, tutti piuttosto recenti, da recuperare a ogni costo e con qualsiasi mezzo per accrescere le vostre conoscenze e capire come e quanto questo strumento possa essere un formidabile mezzo per diffondere la verità, un bene sempre più prezioso perché sempre più raro a trovarsi. Oltre a quelli analizzati, sono consigliati anche *The Bridge*, *Frank Gehry - Creatore di sogni*, *Imagine: John Lennon*,*The Fog of War*, *Iraq in Fragments*, *The Aristocrats*, *Who Killed the Electric Car?*, *Touching the Void*, *The Corporation*, *Waiting for Superman* e *Hoop Dreams*.

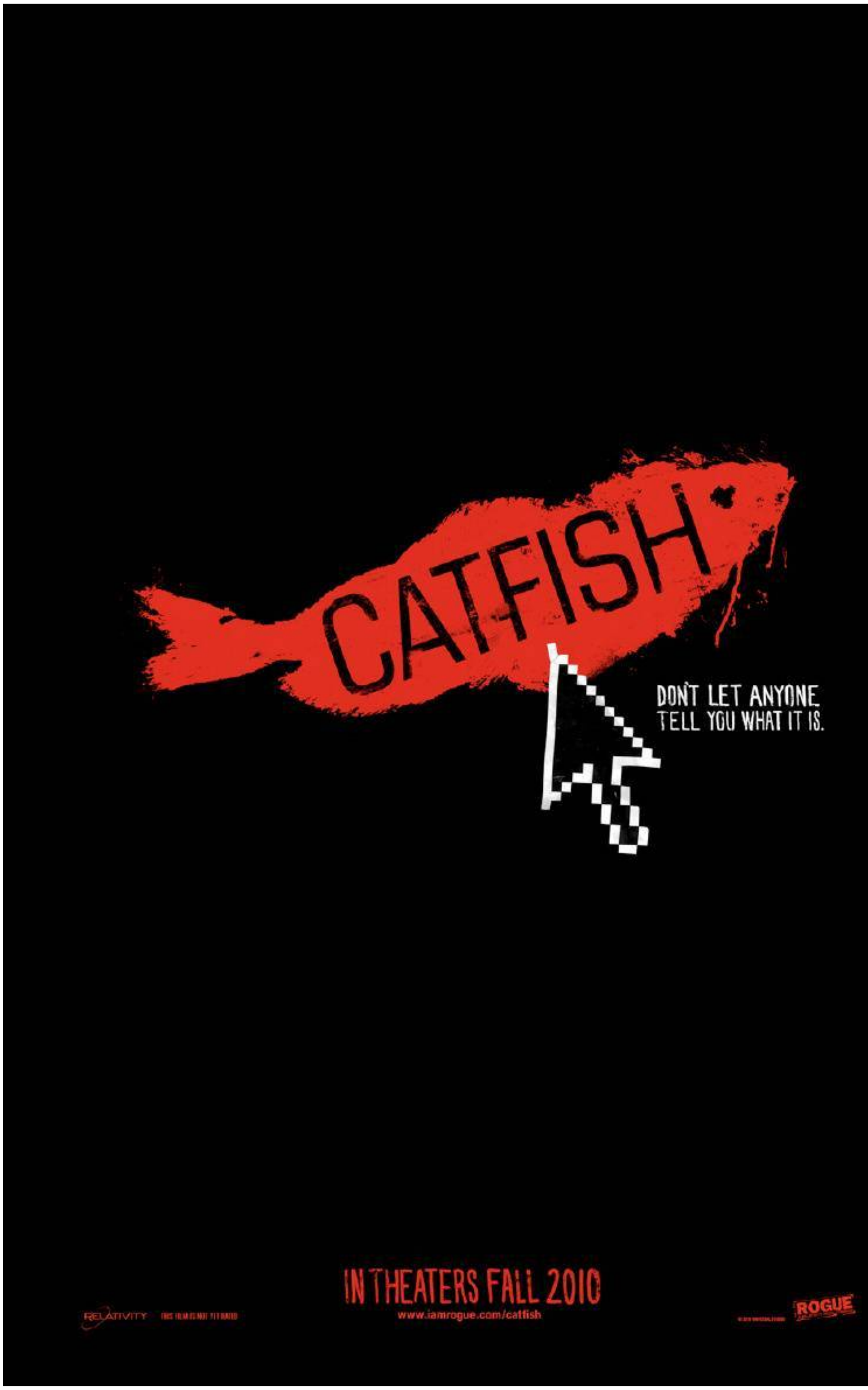
Inside Job *di Charles Ferguson*

Non guardate questo film. Davvero, non fatelo. Le conseguenze potrebbero essere devastanti per la vostra bile, perché vedere, imparare a conoscere, ascoltare i delinquenti in doppiopetto che hanno messo in ginocchio l'economia mondiale e sapere che nessuno di loro ha subito la benché minima conseguenza irrita parecchio. Clamoroso e tecnicamente inappuntabile sussidiario sui giorni del crollo delle borse mondiali, del pasticciaccio brutto dei mutui sub prime, della devastazione economica che ci porteremo sulle spalle per chissà quanti anni ancora, *Inside Job* fa nomi e cognomi, spiega, in modo chiaro, perché le cose sono andate in un certo modo e come mai, nonostante i plurimi campanelli d'allarme, nessuno ha mosso un dito per evitare la catastrofe. Dirigenti avidi, governi corrotti, maghi della finanza al cui cospetto Gordon Gekko sembra un bamboccio, società di consulenza guidate dalla Banda Bassotti. Visione imprescindibile ma, come detto, occhio alla pressione arteriosa.




$20,000,000,000,000 TO MAKE
NO OTHER IN HISTORY.”
PAYING ATTENTION.”
PRIMER ON THE DISASTER.”
WILL LEAVE YOU BOTH
BOILING WITH RAGE.”
COMPELLING!”
CANNES
TORONTO
NEW YORK
CHARLES FERGUSON
BY MATT DAMON
SONY PICTURES CLASSICS
WWW.SONYCLASSICS.COM


“More than a terrific movie—it's an important movie.”
—Owen Gleiberman, Entertainment Weekly
YOU'LL NEVER LOOK AT DINNER
THE SAME WAY AGAIN
FOOD, INC.
A ROBERT KENNER FILM
MAGNOLIA PICTURES PARTICIPANT MEDIA AND RIVER ROAD ENTERTAINMENT PRESENT A FILM BY ROBERT KENNER "FOOD, INC." MARK ADLER KIM ROBERTS
RICHARD PEARCE ERIC SCHLOSSER RICHARD PEARCE MELISSA ROBLEDO WILLIAM POHLAD ROBIN SCHORR JEFF SKOLL DIANE WEYERMANN
ELISE PEARLSTEIN ROBERT KENNER
participant
magnolia
www.FoodIncMovie.com www.magpictures.com
Read PublicAffairs' Book: Food, Inc.

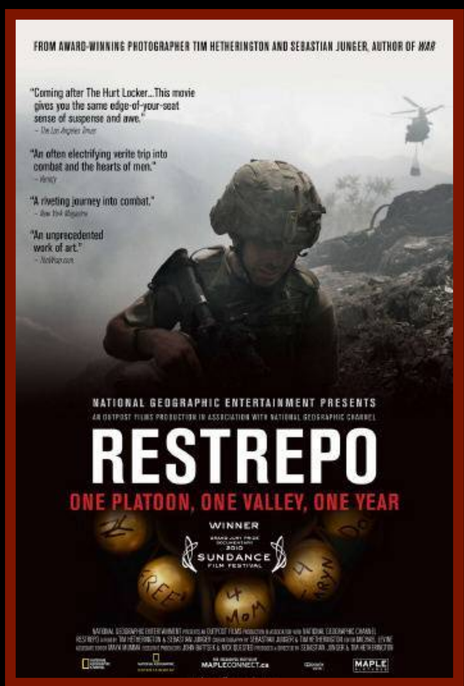


Catfish di Henry Joost, Ariel Schulman

Il vero *The Social Networ*k. Se il film di David Fincher (bellissimo, come rimarcato nel numero 0 di **Players**) racconta la genesi di Facebook, *Catfish* ne illustra le conseguenze. Un giorno, un giovane fotografo riceve per email un'immagine che rappresenta, sotto forma di quadro, un suo scatto, pubblicato su un quotidiano nazionale. L'autrice è una bambina di otto anni. Ben presto il giovane inizia a fare amicizia con la famiglia della piccola, e in particolare con la bella sorella maggiore. La corrispondenza via Facebook si fa più fitta, l'intera famiglia viene addata, taggata, tutto sembra essere foriero di una bella storia d'amicizia a distanza. La storia viene seguita passo passo da una coppia di filmaker (il fratello del fotografo e un amico) ma un giorno prende una piega inaspettata. Film sottile, inquietante, spietato del descrivere la pervasività dei media e il lato oscuro di internet e dei social network, *Catfish* è un film utilissimo per capire come gira il mondo 2.0.

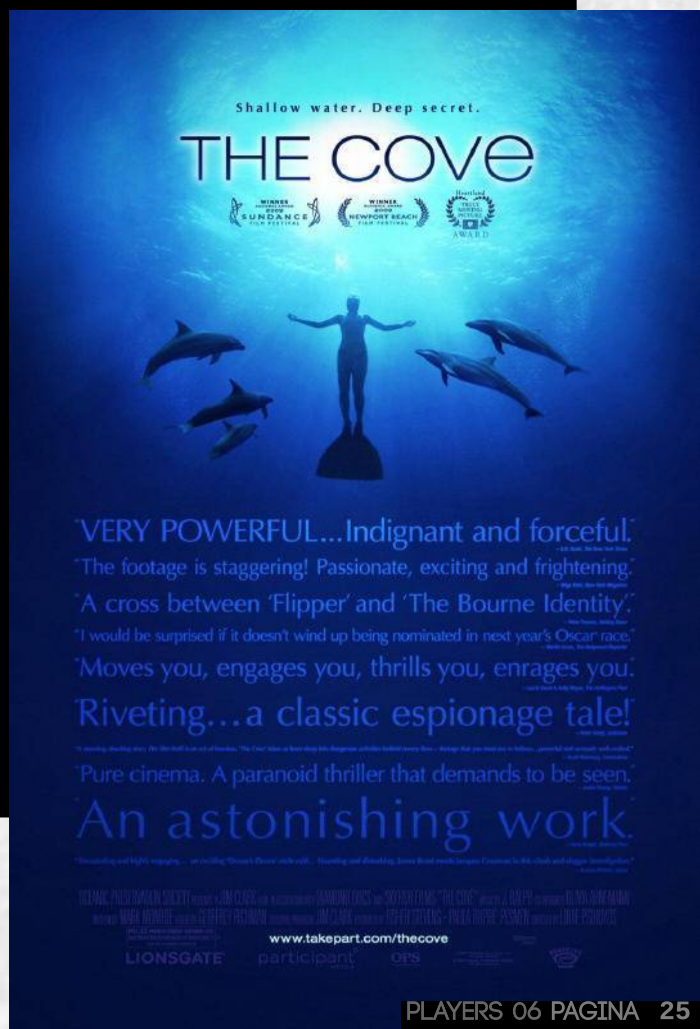
Restrepo *di Tim Hetherington, Sebastian Junger*

Vincitore del premio del Grand Jury per la categoria documentari al Sundance Film Festival 2010, *Restrepo - Inferno in Afghanistan* è la cronaca dell'anno speso dal fotografo e documentarista Tim Hetherington a seguire la vita di un plotone di soldati statunitensi dispiegato nella Valle di Korengal, in Afghanistan, una delle location più pericolose di tutto lo scenario bellico del medio oriente. Sequenze della routine di tutti i giorni (poche) si alternano con quelle girate a pochi centimetri dal campo di battaglia (tante) e fanno riflettere su quanto *Restrepo* sia un film girato "nella" guerra, con i proiettili che sfiorano il coraggioso occhio della telecamera. Questo è vero giornalismo, nell'unica accezione che dovrebbe essere riconosciuta e apprezzata. Purtroppo il film è anche l'epitaffio del regista, che ha trovato la morte in Libia qualche mese fa, colpito nei pressi di Misurata mentre girava materiale per un altro documentario. Onore a lui.



The Cove *di Louie Psihoyos*

The Cove racconta due storie che convergono, quella della redenzione di Richard o'Barry, l'addestratore di Flipper, il celebre delfino che diede il via a un business miliardario, e quella delle stragi perpetrate nella baia di Taiji, in Giappone, dove decine di cetacei vengono quotidianamente sterminati. Vincitore agli Oscar 2010, é il film che non vi farà mai più mettere piede in un parco acquatico con annessa esibizione delfinesca. Sapevate che il rumore dei vostri applausi li porta alla follia perché altera il loro udito? Già, è come se viveste con una persona che vi urla nelle orecchie tutto il tempo. Serrato come un thriller di Micheal Mann e quasi epico quando descrive il reclutamento del "party" che si intrufolerà nella baia per girare di nascosto le sequenze più agghiaccianti, grazie a tecnologie super sofisticate. Non stupisce sapere che i giapponesi si siano incazzati a morte dopo la vittoria agli Award e abbiano accusato il film di essere una montatura.



The King of Kong: a Fistful of Quarters *di Seth Gordon*

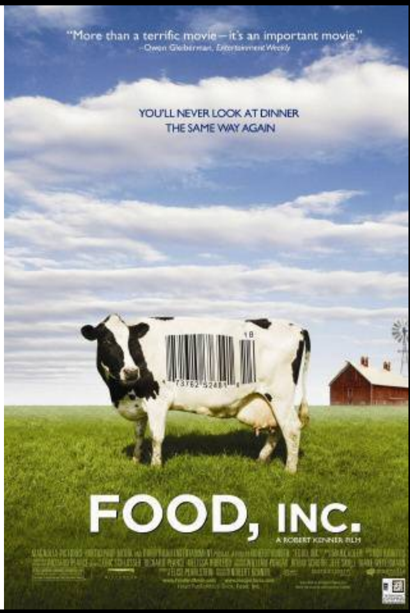
Un tributo ai videogiochi e alla ricerca della perfezione manuale e tecnica che essi richiedono. Due super geek si sfidano nell'arco di trent'anni, cercando di ottenere il miglior punteggio possibile a *Donkey Kong*, storico arcade di Nintendo. Pungente, ironico ma anche capace di mostrare che la passione per i videogiochi può portare a migliorarsi continuamente, come se fosse un vero e proprio sport. È meraviglioso assistere, nell'era dell'online e dei comportamenti da veri decerebrati cui spesso ci si imbatte giocando con un estraneo via Live o PSN (quando funziona), alla singolar tenzone offline di due persone che si rispettano, manco fossero cavalieri medioevali alle prese con un torneo. Una meravigliosa testimonianza di come è cambiato il mondo dei games dagli anni '80 a oggi e un film avvincente e appassionante anche per chi non ha mai toccato un joystick in vita sua. Ironia della sorte, oggi il record del gioco è detenuto da un terzo giocatore: per la serie "tra i due litiganti...".

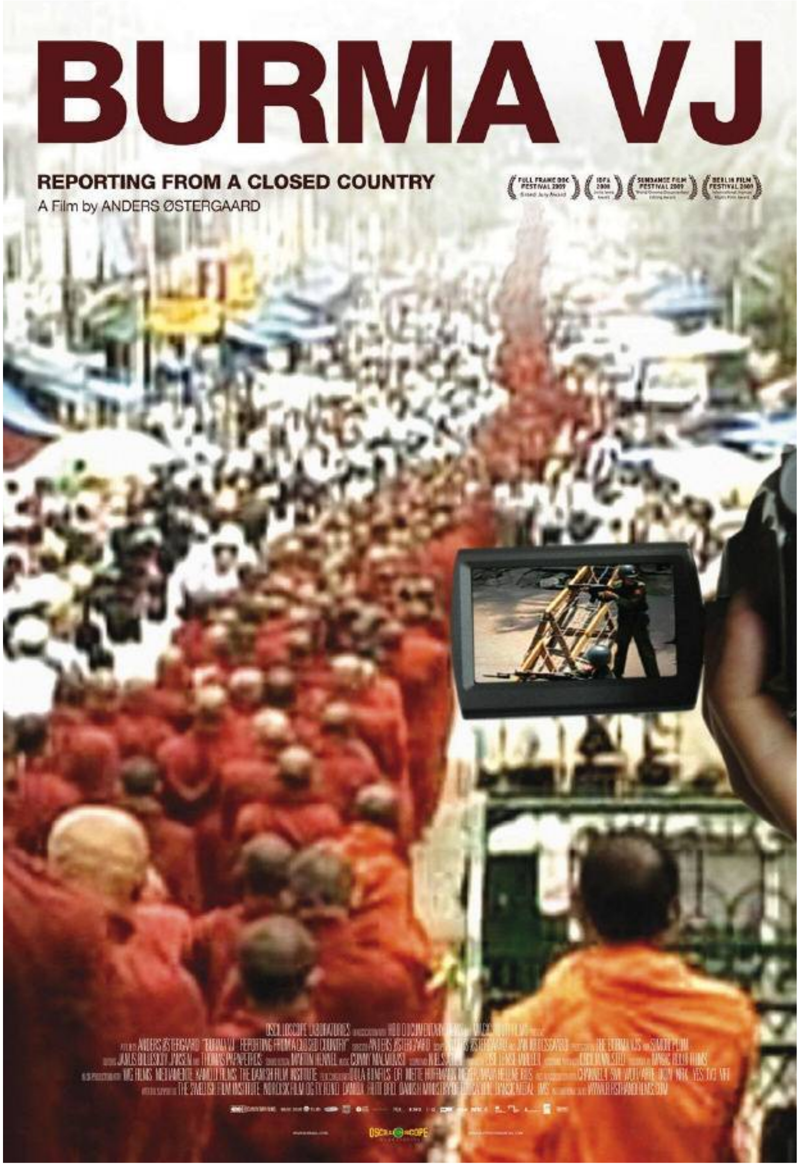
Burma Vj *di Anders Ostergaaard e Lise Lense-Moller*

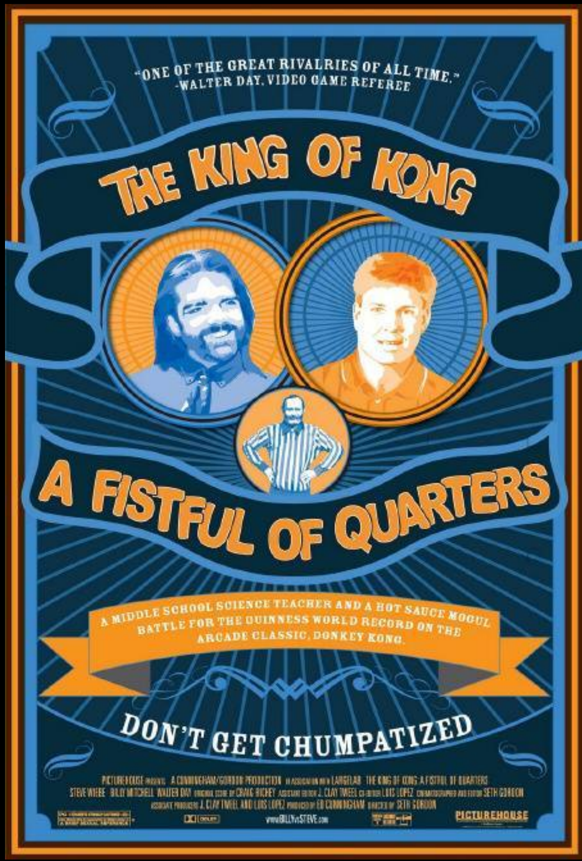
Armato di piccole telecamere, un gruppo di giovani birmani mostra al mondo, rischiando la pelle, le repressioni del regime al governo avvenute nel settembre del 2007 (durante la cosiddetta "rivoluzione zafferano") contro i manifestanti, guidati dai monaci buddisti, ispirati dalla leader dissidente e premio Nobel per la pace Aung San Suu Kyi. Senza internet né televisioni che mostrassero allora l'accaduto, oggi restano solo queste preziose testimonianze a denunciare i gravissimi episodi avvenuti. I nastri, ottenuti dai videoreporter clandestini di Democratic Voice of Burma (un'organizzazione non-profit di comunicazioni situata a Oslo, in Norvegia), vennero contrabbandati e passati fisicamente di mano in mano fino a uscire dal Paese e raggiungere quindi la notorietà internazionale. Una porta aperta sui problemi di un Paese quasi mai in prima pagina e troppo spesso dimenticato dai media tradizionali. Il documentario è stato candidato all'Oscar 2010.

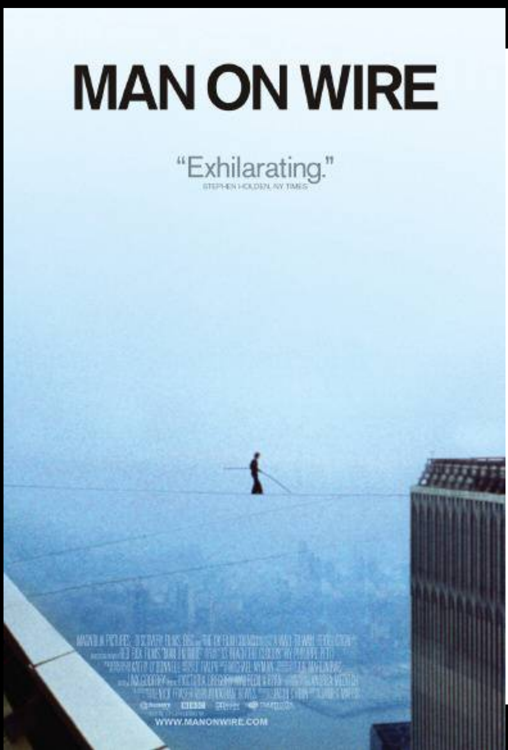
Food Inc. *di Robert Kenner*

Deprimente (quanto a contenuti, la forma è eccezionale) pamphlet contro i metodi utilizzati dalle aziende alimentari nella lavorazione del cibo su scala industriale. Se in altre opere come *Super Size Me* si metteva alla berlina solo il mondo dei fast food, qui l'indagine è svolta a più ampio raggio e coinvolge le multinazionali del cibo, ponendo l'attenzione sull'inquinamento prodotto dagli stabilimenti, la pessima qualità di ciò che mangiamo e sull'incredibile potere lobbystico che detengono le aziende in questo settore, che arriva a irridere quello dei governi nazionali. Non stupisce sapere che gran parte del budget del film è servito a pagare gli avvocati per le varie denunce ricevute dagli autori da parte delle società alimentari. Candidato all'Oscar 2010. Variety l'ha definito "*Un horror movie per chi ha una coscienza sociale*". La morale? Sì, mangiamo merda e spesso ne siamo pure consapevoli. Intanto le aziende si arricchiscono a nostre spese e sulla nostra salute...









Man on Wire *di James Marsch*

La vera storia, magica e affascinante, dell'impresa compiuta da Philippe Petit, il celebre funambolo che nel 1974 camminò sospeso su una fune posta tra le Twin Tower di New York. Nel film, premiato un po' ovunque e vincitore dell'Oscar come miglior documentario nel 2009 (in Italia venne scoperto al Festival di Roma, una delle poche occasioni in cui si è rivelato utile...), vengono descritte (con filmati d'epoca e ricostruzioni) la preparazione del gesto, l'esibizione, le mille difficoltà superate per raggiungere indisturbati un luogo normalmente inaccessibile e la magia di una esibizione che è rimasta nella storia, per l'eccezionale difficoltà e rischiosità e per il suo grande valore simbolico. Petit, personaggio enigmatico e misterioso, dimostra che per lui tutto il mondo è un palcoscenico. Dedicato a tutti coloro che amano le sfide impossibili e passano a vita a cercare di imparare a volare (o, almeno, a trovare il proprio equilibrio). Eccezionale la colonna sonora.

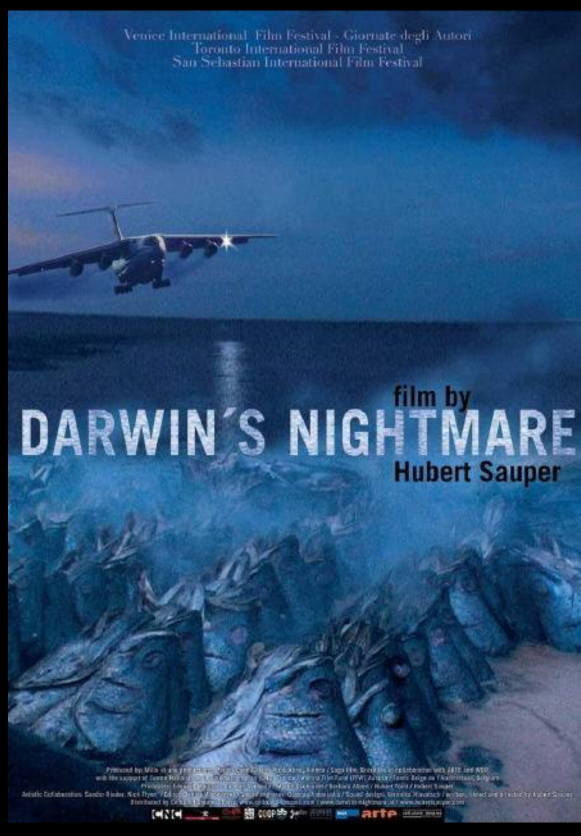
Taxi to the Dark Side *di Alex Gibney*

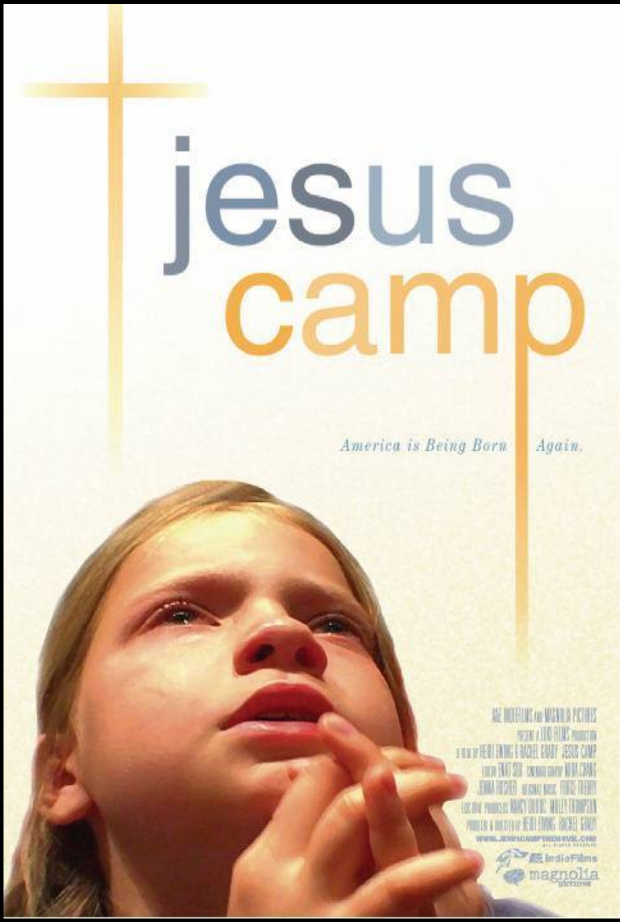
Vincitore dell'Oscar nel 2007, il film denuncia la politica degli americani in Iraq, mostrando i soprusi perpetrati nei confronti dei prigionieri e gli spregevoli metodi utilizzati per interrogarli. L'incipit della storia è proprio l'omicidio di Dilawar, un tassista afgano che viene torturato e ucciso nella base militare (fino ad allora segreta) di Bagram. Scoperchiato il vaso di Pandora, si farà luce sul mistero che svelerà una realtà terrificante. Il sinistro epitaffio e "scandalo della staffa" dell'amministrazione Bush. L'opera di Alex Gibney, già nominato all'Oscar per un precedente documentario autoprodotto dal titolo *Enron: l'economia della truffa*, che svelava la verità sul tracollo del colosso americano dell'energia, propone con schiettezza e rigore il tema degli orrori delle carceri (Guantanamo in primis) e toglie il velo sui metodi di interrogatorio utilizzati dalla C.I.A dagli anni della sua fondazione fino ai giorni nostri (non che siano cambiati molto).

Darwin's Nightmare *di Hubert Sauper*

Mwanza, una cittadina tanzanese, sul grande schermo sembra la versione dark della cittadina teatro del cartoon *Piovono Polpette*, dove si tirava avanti grazie alle sardine. Anche qui, infatti, il pesce è, o sarebbe meglio dire era, l'unica forma di sostentamento e "ricchezza" per la popolazione. La specie più pescata, e non potrebbe essere diversamente, è il Persico del Nilo (Lates Niloticus). Infatti questo esemplare, introdotto nel Lago Vittoria negli anni '60, ha fatto piazza pulita di tutti gli altri pesci presenti nel lago, disintegrando l'ecosistema del luogo. Così, oggi dal cielo arrivano solo gli aerei carichi di armi (americane e europee) che servono ad alimentare le innumerevoli guerre civili sul territorio africano, per lo più ignorate dai mass media internazionali. Un vero incubo che dimostra quanto disperate siano le condizioni di vita e lavoro in Tanzania (e in gran parte dell'Africa), diventata la discarica dell'Occidente. Per la serie: quant'è bella la globalizzazione...







Jesus Camp *di Rachel Grady e Heidi Ewing*

Inquietante testimonianza che racconta il percorso formativo di un gruppo di bambini in un campo pentecostale americano. Il film ha suscitato un feroce dibattito che vede schierati da un lato gli assertori della tesi che solo un recupero dei valori cristiani potrà riportare l'America sulla retta via (anche se non è spiegato bene quale sarebbe...) e dall'altro coloro che ritengono che ai bambini venga effettuato un vero e proprio lavaggio del cervello, sfruttando le debolezze connaturate alla loro giovane età. Alcune sequenze non sembrano troppo dissimili da quelle che vedevano la "Cura Ludovico" dispiegare tutta le sua forza sul povero Alex, incatenato alla poltrona del cinema: né più né meno che un lavaggio del cervello ordito ai danni dei bambini (e, perché no?, anche degli adulti) presenti in questi campi estivi. Tutti i temi "caldi" vengono presi in esame, dall'aborto al rapporto con la scienza. Che è inquietante l'abbiamo già detto? Lo ripetiamo.



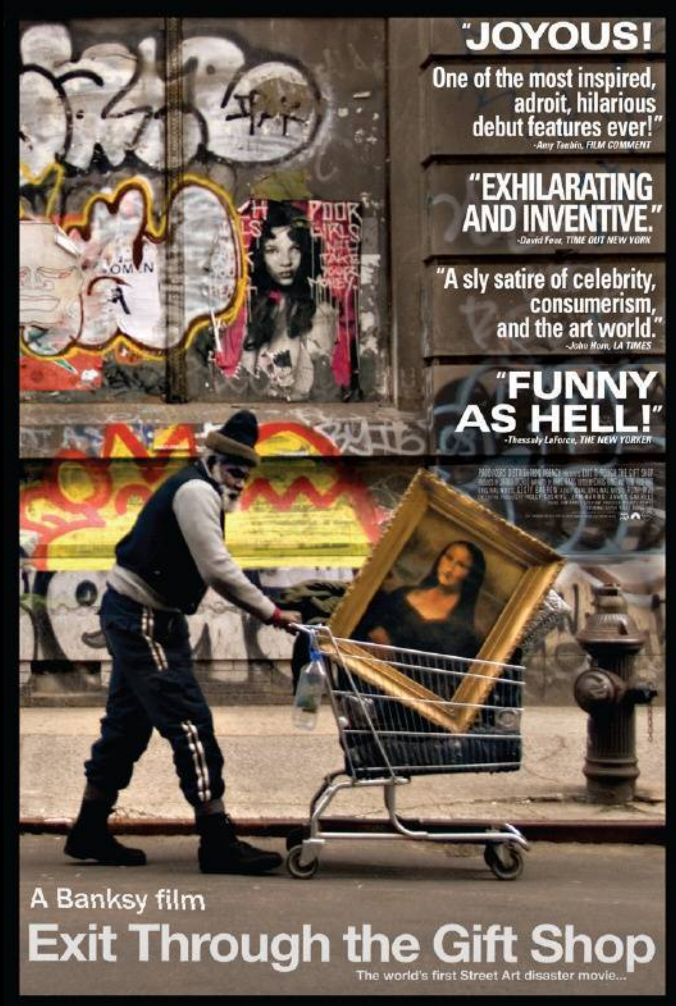
The Grizzly Man *di Werner Herzog*

Follia o animalismo? La mano di Werner Herzog (uno che in passato di imprese bizzarre ne ha compiute e non poche) ci racconta la storia di un aspirante documentarista di orsi Grizzly. L'uomo, dal passato burrascoso, ex surfista, ex attore ed ex militante ambientalista, vive la sua ossessione per gli orsi alternando momenti di lucidità ad altri di invasata follia. Insomma, è davvero un fesso fatto e finito, ma il regista ha la saggezza (e la capacità) di non farlo apparire tale, lasciando che sia lo spettatore a dare giudizi di merito sulla sua sanità mentale. Finale catartico e spiazzante. Un'opera affascinante, estrema e indecifrabile, che dimostra, ove fosse necessario ricordarlo, che cercare di dominare la natura non è mai una cosa saggia e l'inquadratura sugli occhi glaciali, senz'anima, di uno degli orsi "amici" del protagonista, ne è la conferma lampante. Dello stesso regista, sono da recuperare anche *Encounters at the end of the World* e il recente *Cave of Forgotten Dreams*.

An Inconvenient Truth *di Davis Guggenheim*

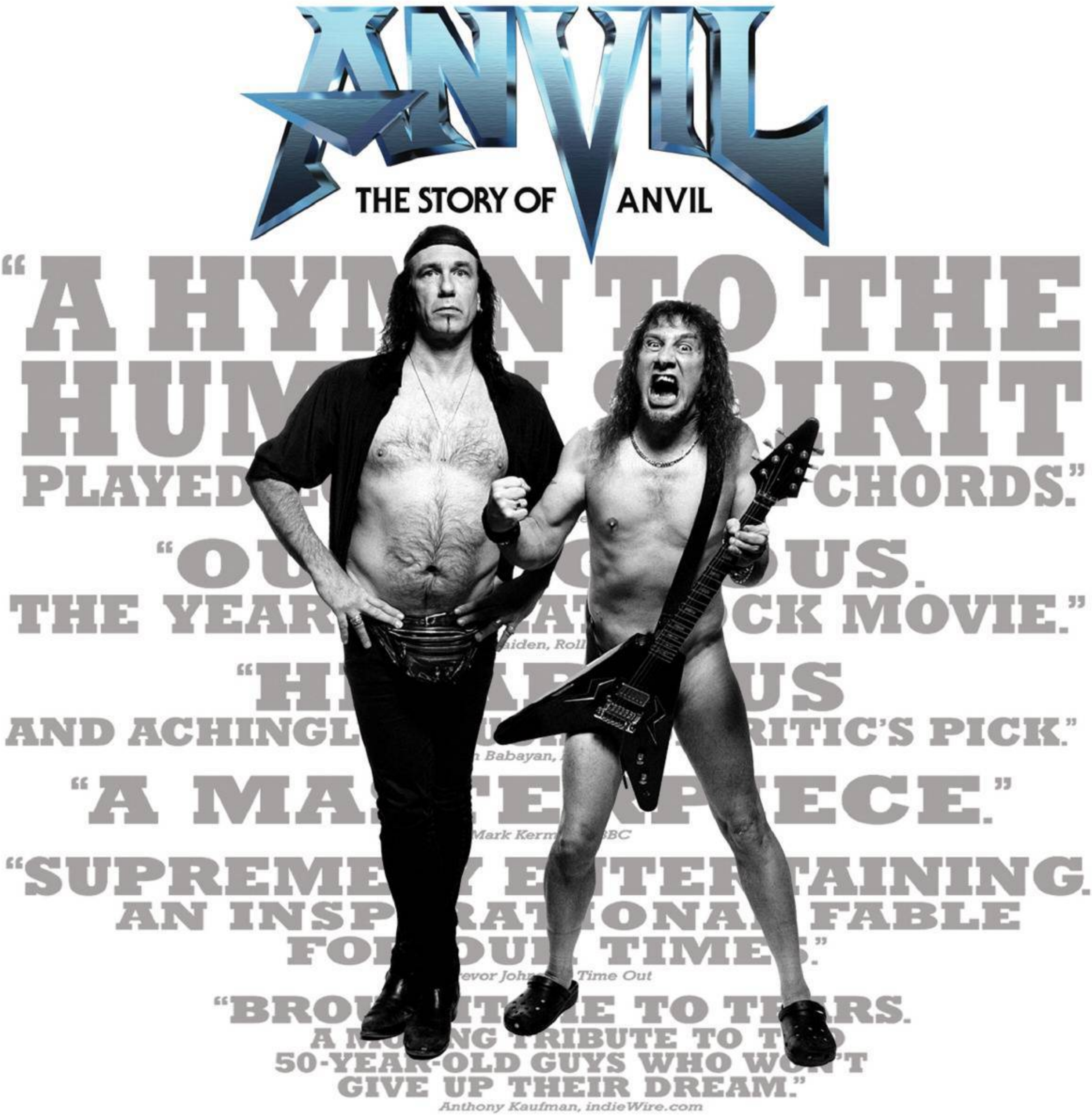
Questa è l'opera più famosa del gruppo e possiamo tranquillamente affermare che se oggi si parla di Global Warming, lo si deve in buona parte a questa pellicola, fortemente voluta (e interpretata) da Al Gore, che ci spiega perché la Terra non ha davanti a sé il migliore dei futuri possibili. *Una scomoda verità* appunto, che a giudicare dai risibili e fallimentari risultati ottenuti nei mega vertici che si tengono in tutto il mondo, quasi nessuno ha voluto accettare. In veste di produttore c'è Leonardo di Caprio, uno che sul tema dell'ambiente non si è dimostrato "tutto chiacchiere e distintivo" come buona parte dei suoi colleghi. Buon ritmo, taglio interessante, una lezione mai noiosa e tante informazioni utili a capire meglio perché la Terra che calpestiamo ogni giorno è "davvero" l'unica e quindi va preservata ad ogni costo. La tagline del film affermava che è "Il film più terrificante che abbiate mai visto". Purtroppo, però, i protagonisti siamo noi...





Exit Through the Gift Shop *di Bansky*

Chi è Bansky? Molti si sono accorti della sua esistenza quando ha realizzato una sigla "alternativa" per i *Simpson*, in cui la sede della Fox diventa un carcere di massima sicurezza e i realizzatori della serie sono schiavi che lavorano in condizioni disumane. In realtà, Bansky è in giro da un bel po' anche se nessuno sa che faccia abbia. Graffittaro, artista, profeta della street art, Bansky ha esposto le sue opere sui muri di tutto il mondo, da Londra alla Cisgiordania, dai musei newyorchesi a Napoli. Il suo stile, facilmente riconoscibile, è anti-tutto: capitalismo, politica, clero. *Exit Through the Gift Shop* è il mocumentary che rivela l'arte e il pensiero di Bansky attraverso la figura del giovane Thierry Guetta, un immigrato francese che vorrebbe vivere filmando con la propria telecamera tutto quello che capita davanti, Bansky compreso. Geniale indagine del cinema sull'arte, sulla natura degli uomini e sulle tecniche che oggi possono elevare a icona un perfetto sconosciuto.



Anvil! The Story of Anvil *di Sasha Gervasi*

Gli Anvil sono un gruppo heavy metal canadese, formatosi alla fine degli anni '70. Non sono famosi come i Metallica, non hanno ottenuto lo stesso successo degli Anthrax, né sono idolatrati come gli Slayer (potete sostituire uno qualsiasi di questi gruppi con quello che vi piace maggiormente), eppure li hanno influenzati tutti quanti. Non stiamo parlando degli ultimi arrivati, anzi, tuttavia questo gustoso rockumentary è, prima di tutto, un film sull'amicizia (quella tra Robb Reiner e Lips, i due fondatori della band) e su tutto quello che accade dietro il palcoscenico, una volta che le luci si sono spente, la musica è finita e i partecipanti alla festa se ne sono andati. No, qui siamo davvero lontani anni luce dalla paccottiglia bieberiana e pure dalle mille luci della città in cui vivono Rihanna e Lady Gaga. Dettaglio curioso: il regista, Sacha Gervasi, maestro d'eclettismo, ha scritto *The terminal*, il film di Spielberg con Tom Hanks e Catherine Zeta-Jones.



di Valentina Paggiarin

L'attesa per l'Udine Far East Film è ogni anno spasmodica e, ogni volta, l'evento soddisfa in pieno le aspettative. È vero che ormai, con Internet, non è veramente necessario aspettare i festival per vedere il meglio del cinema di "lontano lontano", ed è vero che praticamente ogni film è reperibile in maniera legale (o meno) online.

D'altra parte, è anche vero che sapere dell'esistenza di un appuntamento annuale di tale piacevolezza e qualità ti spinge ad aspettare, a temporeggiare, ad accumulare e a fidarti. Ad arrivare quasi disinformato all'evento, perché tanto sai che poi ci sarà chi ti accompagnerà per mano, con garbo, attraverso le 90 opere proposte, con aggiornamenti costanti sui social network, con brevi e incisivi comunicati stampa, un catalogo bilingue completo e curato, un depliant tri-lingue (compreso il friulano) e tre sale dove perderti nell'immaginario del lontano Oriente.

È così che ho sempre vissuto il Far East Film ed è così che continuerò a viverlo: fidandomi degli organizzatori, fidandomi dei giornalisti che promulgano l'evento, fidandomi dei critici che scrivono le recensioni. Fiducia sempre ottimamente ben riposta, anche questa volta.

E sì che le difficoltà di quest'annata erano evidenti: il rischio – sventato – di taglio dei sovvenzionamenti e, soprattutto, il fatto che fosse l'edizione numero 13 (che si sa, porta più sfiga della poca lungimiranza dei politici che devono distribuire i fondi) hanno fatto pendere una pesante spada di Damocle su questo festival assolutamente popolare. Sì, perché i costi dei biglietti (singolo spettacolo, giornaliero, abbonamenti) sono decisamente popolari e la varietà di generi e di registi è tale da attirare 55.000 persone in poco più di una settimana di festival.

Eppure, qualcuno ha avuto il coraggio di dire che non è un'iniziativa interessante per il territorio. Certo. Parliamo con gli albergatori, con i ristoratori, con chiunque abbia un esercizio com-

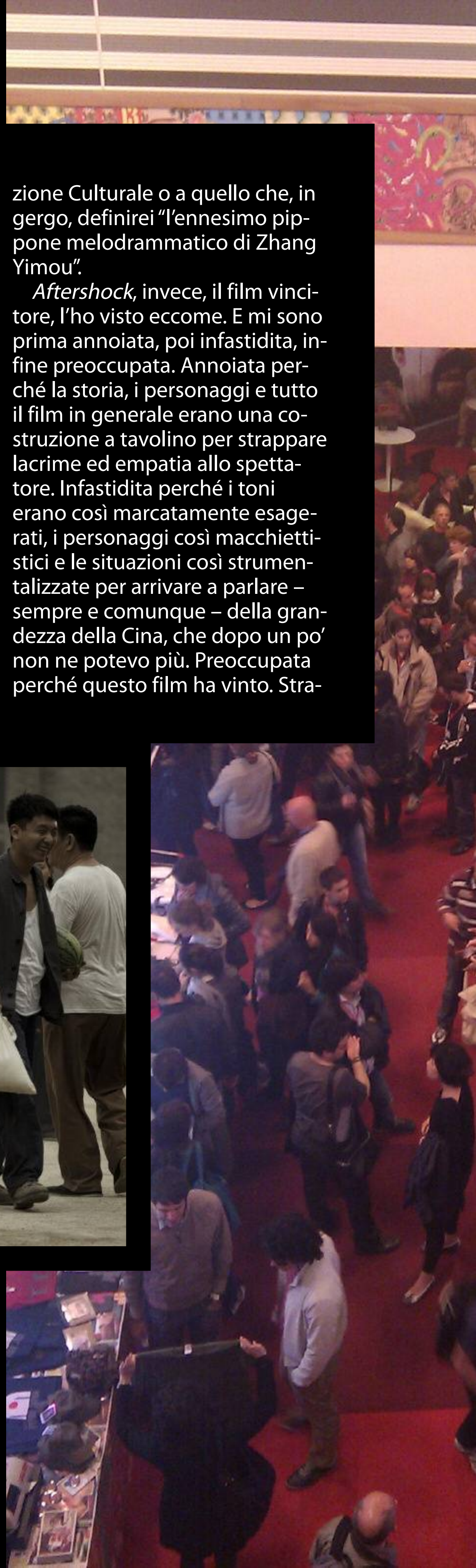






LA SFIGA NON FA PAURA A NESSUNO

(MA LA CINA UN PO' SI)



merciale. O anche solo con chi ha un minimo di buonsenso e buongusto. La verità è che durante il Far East Film, Udine si trasforma in una città cosmopolita, che permette di assaporare un *pastiche* di stili: friulano (per il cibo, per i paesaggi, per i ritmi) e orientale (per le facce, le storie, le lingue).

Gli organizzatori, scaltri, hanno risolto ogni possibile problema della tredicesima edizione grazie all'icona-simbolo di quest'anno: una manina che fa "tiè", *leit-motiv* anche della sigla dell'evento, in grado di allontanare tutta la malasorte. E, per l'ennesima volta, il Teatro Nuovo Giovanni da Udine si è trasformato in una sala cinematografica in cui è possibile piangere, urlare, fare il tifo e partecipare allo spettacolo con tutto il pubblico, con un entusiasmo alla *Nuovo cinema Paradiso.* Nel 2011.

Ma.

Ebbene sì, c'è un ma. Anche abbastanza grosso. Se dal lato organizzativo tutto è sempre impeccabile, sono rimasta sconcertata dalle scelte del pubblico che, come ogni anno, decreta i vincitori del festival.

Certo, lo so, non contano solo i vincitori, però non si può ignorare il fatto che quest'anno è la Cina ad averla fatta da padrona, con ben due titoli nella top three, di cui uno vincitore. *Under the Hawthorn Tree* non l'ho visto e, per onestà intellettuale, non mi profonderò in critiche alla Rivoluzione Culturale o a quello che, in gergo, definirei "l'ennesimo pippone melodrammatico di Zhang Yimou".

Aftershock, invece, il film vincitore, l'ho visto eccome. E mi sono prima annoiata, poi infastidita, infine preoccupata. Annoiata perché la storia, i personaggi e tutto il film in generale erano una costruzione a tavolino per strappare lacrime ed empatia allo spettatore. Infastidita perché i toni erano così marcatamente esagerati, i personaggi così macchiettistici e le situazioni così strumentalizzate per arrivare a parlare – sempre e comunque – della grandezza della Cina, che dopo un po' non ne potevo più. Preoccupata perché questo film ha vinto. Stra-





vinto, direi. Dopo la proiezione, le persone singhiozzavano commosse. La votazione è stata un plebiscito (per un film proiettato al pomeriggio, poi, è ancora più raro). A quanto pare la tattica della Cina funziona: perché fare film esplicitamente ideologici, quando possono farsi amare e far amare il loro grande paese attraverso le lacrime e l'emozione "pilotata"?

Mi aspettavo che il pubblico del Far East Film cogliesse tutti i rimandi ideologici (dal funerale di Mao al ruolo positivo in modo incondizionato che rivestono le due guardie rosse che compaiono a metà pellicola), speravo che la drammaticità degli eventi e della narrazione non nascondesse alla vista tutta l'ideologia di cui sono sempre intrisi i film cinesi. Invece non è stato così, e il vincitore annunciato, *Confessions* (peraltro, votato a maggioranza dagli abbonati Black Dragon, ossia i duri e puri del festival che acquistano l'abbonamento versando una cifra consistente per sostenere l'iniziativa) si è trovato fuori dal podio, scalzato da due film strappalacrime il cui intento non è parlare della storia cinese del passato, ma suggerire un'immagine della Cina contemporanea fatta di grandezza, spirito di sacrificio, onestà e rettitudine.

Perciò, il pubblico del Far East Film di quest'anno mi ha sorpreso. Forse il mio allarmismo è ingiustificato. Forse si tratta solo di film drammatici che hanno conquistato il cuore delle persone. Forse, però, la "strategia culturale cinese" sta invece funzionando.

Non mi resta che tornare al Far East Film 14, l'anno prossimo, per scoprire quali saranno i nuovi film (cinesi e non) e quali saranno le nuove scelte del pubblico.

players GRIND HOUSE 01

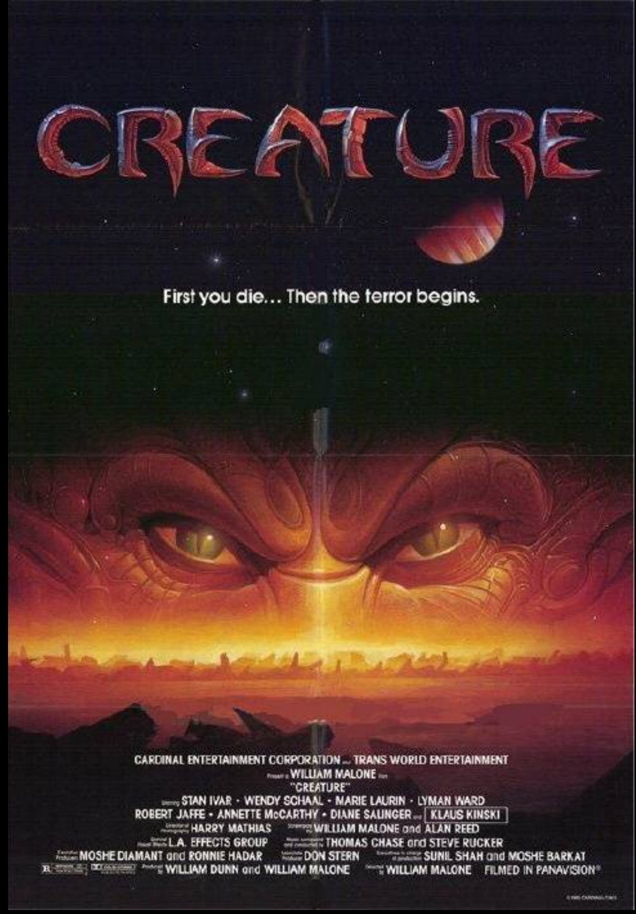
di piero ciccioli

le radici trash di dead space

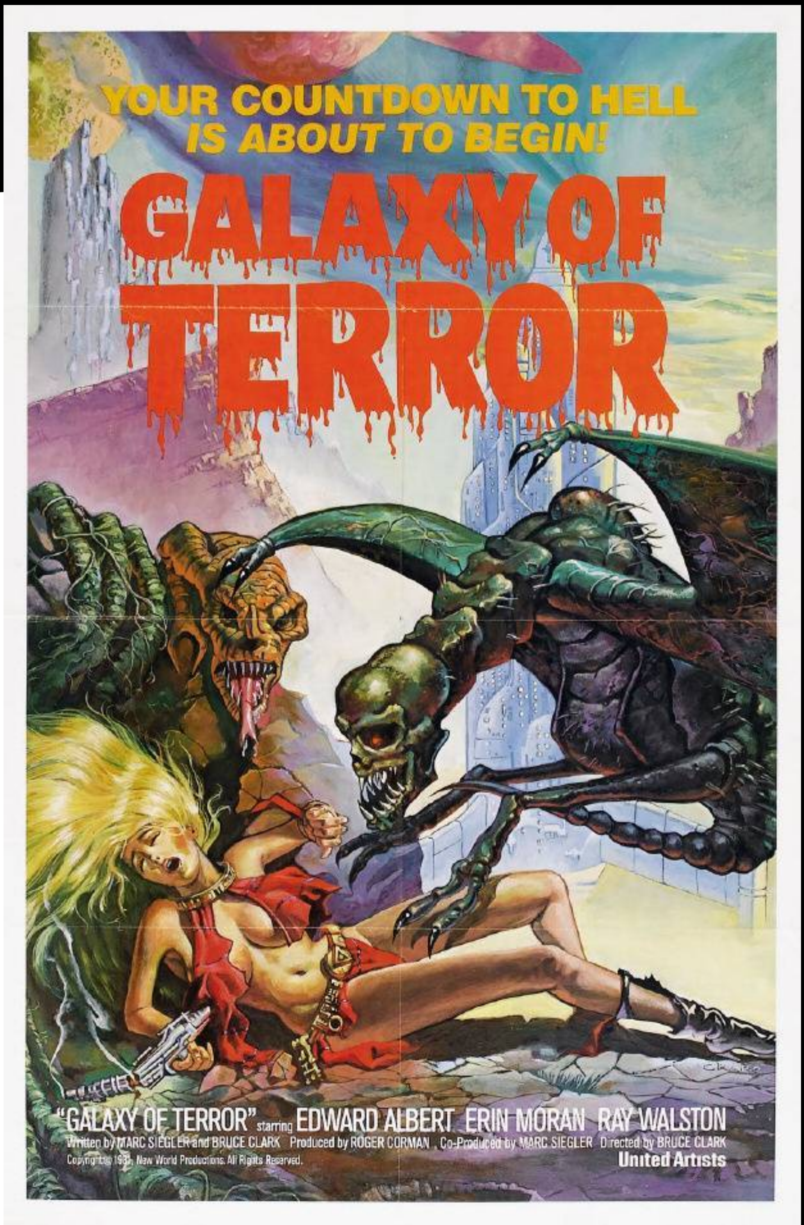
Dead Space è probabilmente la prima serie di videogiochi a proiettare in maniera convincente il genere survival horror nell'ambito sci-fi, riuscendo in un'impresa dove anche sviluppatori assai smaliziati avevano fallito (basti citare *Dino Crisis 3* di Capcom). Si tratta di un risultato che è stato raggiunto anche grazie all'efficace integrazione nel contesto videoludico di soluzioni ereditate dal cinema horror fantascientifico. Per esempio, sono individuabili lineamenti estetici e di sceneggiatura apparentemente influenzati da *Event Horizon* (1997), come il concept dell'astronave contaminata da un oggetto alieno, che induce l'equipaggio al suicidio collettivo, in un vortice di allucinazioni e deliri mistici.

Ciononostante, alcuni tratti cardine del brand, come la spiccata vocazione verso il disgustoso nella resa grafica dei necromorfi o i divertiti eccessi di gore, sembrano avere un'intima connessione con una diversa sottobranca del cinema fantastico, molto meno mainstream e tutt'altro che raffinata. Si tratta della serie di B-movie splatter a tema sci-fi prodotta durante i primi anni Ottanta per "exploitare" il successo di *Alien*, attraverso l'esasperazione degli aspetti prettamente truculenti della pellicola di Ridely Scott e l'introduzione di elementi accattivanti per il pubblico adolescenziale, come esseri sempre più ripugnanti e scene softcore. Coagulati dal rigoroso rispetto di tali regole non scritte, questi film hanno generato una massa critica capace di diventare testo, sia a livello stilistico che concettuale, arrivando verosimilmente a ispirare anche prodotti recenti, come *Dead Space*.

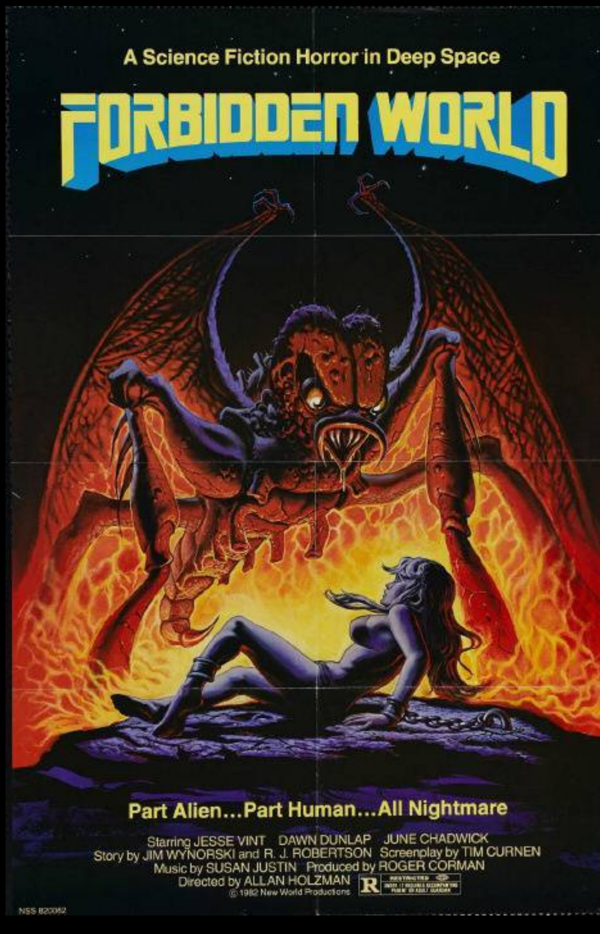
Gli apripista di questo filone sono *Galaxy of Terror* (1981) e *Forbidden World* (1982), entrambi prodotti dal magnate dell'exploitation Roger Corman. Il primo è una sorta di manifesto programmatico del sottogenere, fondandosi sulla spettacolarizzazione della violenza aliena (esploratori spaziali dilaniati nei modi più atroci dai tentacoli uncinati di creature aberranti) e su assurde scene erotiche. Tra queste, spicca la sequenza in cui un'astronauta viene violentata da un verme gigante. Curioso notare che, sul set, l'attrice stava per essere schiacciata dagli oltre quattrocento chili del mostro di lattice e il tutto sotto lo sguardo di un imberbe James Cameron, allora assistente alla regia. Il film introduce in nuce anche il tema del manufatto alieno incantatore, che, in questo caso, si risolve in una piramide capace di materializzare le paure



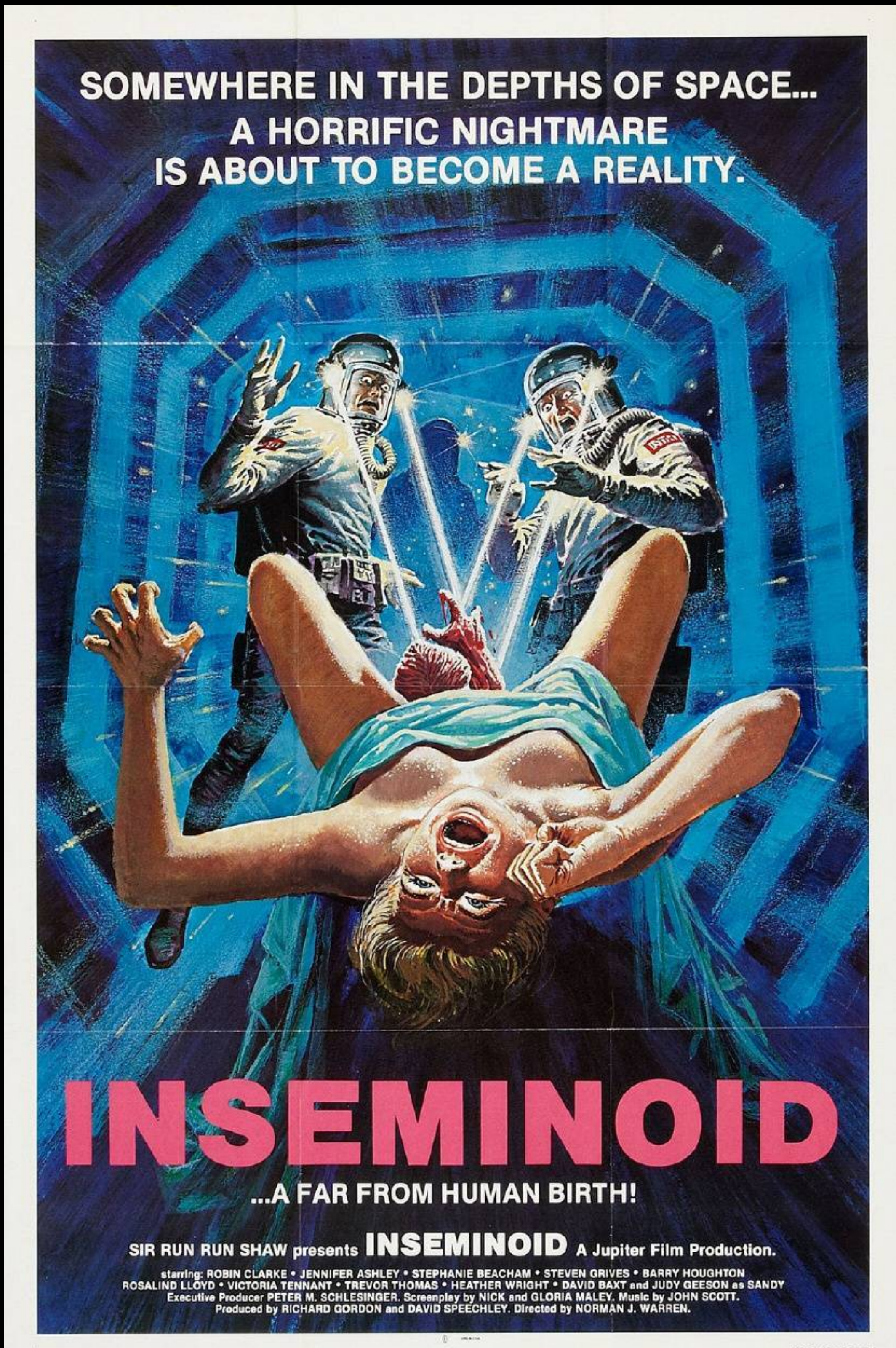
In Creature (1985), un convincente Klaus Kinski diventa un necromorfo ante litteram, ovvero un astronauta ridotto a una sorta di mutante-zombi dall'alieno di turno, capace di controllare i corpi delle proprie vittime dopo la morte



Il set di Galaxy of Terror è stato condiviso da due futuri mattatori del cinema horror, ovvero Robert Englund (allora ignaro del suo destino come Freddy Krueger) e Sid Haig (ancora giovane ma già pelato e barbuto, come lo si vede nei panni più recenti di Captain Spaulding)



Anche in Inseminoid è presente il tema della "possessione aliena", sottoforma di un'astronauta che, dopo aver sognato di essere fecondata da un alieno, inizia a uccidere uno a uno i suoi compagni per nutrirsene





La locandina spagnola del film Dead Space ricorda non poco la cover del primo videogioco dell'omonima serie. Nella pellicola, il ruolo di protagonista è affidato a un non più giovanissimo Marc Singer, già reduce dei conflitti alieni di Visitors (1984) e del pilastro dell'exploitation fantasy Beastmaster (1982)

degli individui.

Forbidden World segue la poetica del predecessore, proponendo stazioni futuristiche infestate da mucillagini aliene, ridicoli interludi carnali, mostri capaci d'inglobare DNA umano, astronauti ridotti a budini di carne (letteralmente) e scenari asettici pervasi da luci livide. Questi ultimi costituiscono un ulteriore caposaldo estetico delle pellicole appartenenti al sottogenere, tanto da essere evocati nello stesso *Dead Space*, che, in tal senso, pare abbracciare ogni variazione sperimentata sul tema, come nel caso dei tetri sotterranei della stazione mineraria Sprawl, assai simili al sito archeologico spaziale visto in *Inseminoid* (1982).

Nel 1986, il filone subisce una brusca battuta d'arresto, dopo che il disastro dello Space Shuttle Challenger porta la comunità a riflettere su tutt'altro tipo di orrori spaziali. Un fugace ma significativo ritorno al genere si ha nel 1991, con la pellicola intitolata appunto *Dead Space*. Diversi elementi del film, come l'alieno dalle braccia sottili e dotate di terminazioni falciformi (analoghe alle appendici caratteristiche dei necromorfi) o il design dell'androide coprotagonista (simile a quello delle tute spaziali RIG), suggeriscono che l'omonimia con il franchise videoludico non sia del tutto casuale.

Alla luce di tutto ciò, i due giochi della serie *Dead Space* paiono omaggiare in maniera consapevole la branca più trash del cinema fanta-horror e forse è proprio questa "immondizia" l'ingrediente segreto del loro successo.



REGIA
TAKASHI MIIKE
SCENEGGIATURA
DAISUKE TENGAN
ATTORI
KOJI YAKUSHO, TAKAYUKI YAMADA, YUSUKE ISEYA
PROVENIENZA
GIAPPONE
VERSIONE
ORIGINALE



13 ASSASSINI

LA STORIA ANTICA SECONDO MIIKE-SAN

di Andrea Maderna

La carriera di Takashi Miike non è esattamente semplice da interpretare, specie per uno spettatore occidentale. Stiamo parlando di un regista capace di dirigere qualcosa come oltre quaranta film in poco più di dieci anni, spaziando fra tutti i generi e i registri, toccando vette assolute di dramma, orrore, demenzialità, scivolando spesso nell'assurdo quando non nella farsa, ma mostrando anche, quando vuole, un "manico" invidiabile e una capacità rara di tenere il racconto. Insomma, se hai visto *Audition*, *Ichi the Killer*, *Zebraman*, *Gozu* e *Yattaman*, ti risulta un po' difficile affermare che sai cosa attenderti dal prossimo film di Miike. Poi vedi che si tratta del remake di un film di samurai del 1963 e lasci proprio perdere, perché è inutile sforzarsi: tanto vale comprare il biglietto, entrare in sala e vedere che succede.

E che succede? Succede che ci si trova davanti a un film di cui è veramente dura non innamorarsi. Rigoroso, pulito, serio, con quell'aria da "guarda che anche se ho diretto *Yattaman* lo so fare il film storico come si deve", *13 assassini* va avanti per un'oretta buona raccontandoci di quest'epica romantica e disperata, con un gruppo di tredici uomini che in qualche modo si uniscono per un obiettivo comune. C'è chi insegue l'onore, c'è chi vuole giustizia, c'è chi è combattuto ma sa che deve farlo, c'è chi semplicemente passava di lì e non aveva niente di meglio da fare. Tutti uniti contro un nemico che è praticamente l'incarnazione terrena del maligno. L'antagonista tipo, in queste situazioni, è il classico nobile viziato, capriccioso e che se ne approfitta. E ci siamo. Questo, però, si presenta al pubblico stuprando e ammazzando lentamente



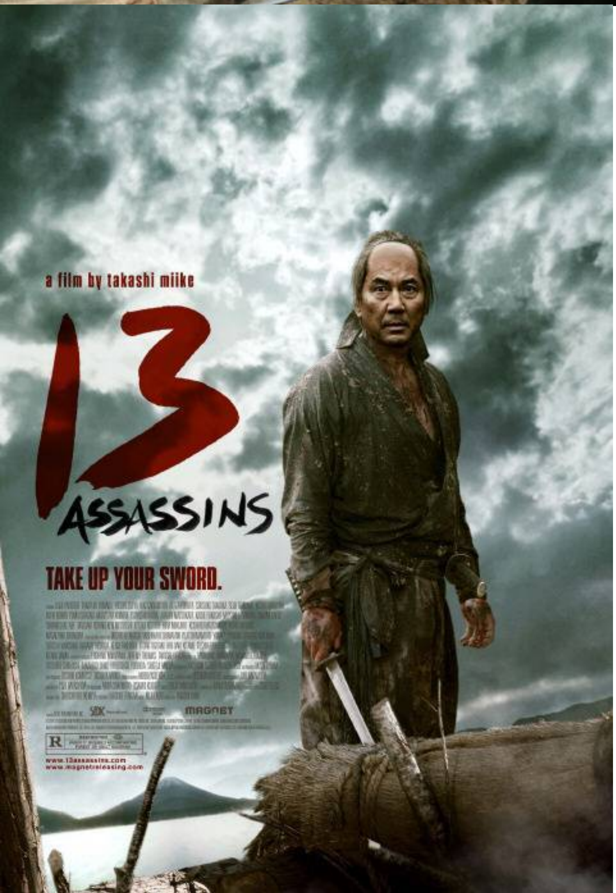


Prima che vi arrabbiate contro i titolisti italiani, ve lo dico: "MASSACRO TOTALE" è proprio una battuta del film

a colpi di frecce un'intera famiglia. Così, perché aveva voglia. E lo fa in una scena lunga e lancinante, ovvio, perché siamo pur sempre in un film di Miike. Insomma, tifare per i tredici assassini viene abbastanza naturale.

Il tifo, poi, si trasforma in cori da stadio quando scatta la seconda metà della pellicola. Dopo un'ora in cui si è costruita la tensione, si è lentamente messa assieme la squadra di eroi, ci si è fatti innamorare di questi bei personaggini, si è sputato forte in direzione dello schermo ogni volta che appariva il cattivo e si è, già che c'eravamo, assistito a un paio di rappresentazioni del suicidio rituale, di quelle che ti fanno raggomitolare in posizione fetale solo coi suoni, si passa alla battaglia. Il conflitto fra i tredici assassini e l'esercito del male esplode in un'ora di duelli, salti, esplosioni, galoppate, incendi, morti eroiche, lacrime, sangue, onore, dileggio, testate nella polvere, mammiferi in fiamme e spettatori esaltati che saltellano sulla sedia tutti contenti, prima di chiudere con un epilogo dissacrante che





ha proprio l'aria del "ma sì, vabbè".

13 assassini è probabilmente uno fra i migliori film di Takashi Miike. Il che vuol dire tutto e niente, perché dipende anche un po' da che opinione uno ha di Takashi Miike. Mettiamola così: è un gran bel film, e tanto basti. BIM fa la bella cosa di distribuirlo nelle sale italiane e io vi dico di andare a guardarlo con gli occhi spalancati e il cuore aperto. Certo, è un peccato beccarselo doppiato e perdersi quel meraviglioso modo di grugnire che hanno gli attori giapponesi di una certa età. E ve lo dico io che l'ho visto in sala e in lingua originale, quindi potete fidarvi. Ma quelle immagini lì il grande schermo se lo meritano. Fidatevi anche su questo.



SOGGETTO
GEORGE R. R. MARTIN
SCENEGGIATORI
DAVID BENIOFF, D. B. WEISS, GEORGE R. R. MARTIN
ATTORI
SEAN BEAN, PETER DINKLAGE, MARK ADDY, LENA HEADEY, EMILIA CLARKE
PROVENIENZA
USA
VERSIONE
ORIGINALE

di Marco Passarello

Non ci si aspetterebbe di trovare un autore di romanzi fantasy nell'elenco delle 100 persone più influenti del 2011 secondo la rivista *Time*. Però c'è, ed è George R. R. Martin, il "Tolkien americano", autore della saga *A Song of Ice and Fire* (in Italia *Le cronache del ghiaccio e del fuoco*), un'opera monumentale che ha conquistato gli appassionati del genere e sta per imprimersi definitivamente nella cultura popolare, grazie a una serie televisiva di successo.

La storia inventata da Martin si svolge nell'immaginario continente di Westeros, i cui Sette Regni furono unificati dai Targaryen, che nel fuoco dei draghi loro alleati forgiarono un Trono di Spade con le armi dei nemici caduti. L'ultimo re Targaryen, Aerys il Folle, rimasto senza draghi, fu ucciso da una congiura di palazzo che mise al suo posto Robert Baratheon. La vicenda narrata nei romanzi ha inizio molti anni dopo: Robert si è rivelato un re crapulone e inetto, e rimane sul Trono di Spade solo grazie al denaro della potente famiglia della moglie, i Lannister. Quando Robert nomina Primo Cavaliere l'amico Ned Stark, signore del Nord, onesto e poco avvezzo agli intrighi di corte, questi viene coinvolto in una spirale di delitti, intrighi e vendette che culminerà in una guerra totale tra tutti i Sette Regni. Il tutto mentre all'est l'ultima erede dei Targaryen in esilio, Daenerys, attende un figlio che potrebbe rivendicare il trono. E a nord, all'insaputa di quasi tutti e oltre la barriera di ghiaccio presidiata dai Guardiani della Notte, si stanno risvegliando mostri dimenticati…

È solo l'inizio: la complessità della trama non può essere catturata da alcun riassunto. La saga di Martin ha caratteristiche che la distinguono dal fantasy reperibile sul mercato. Per cominciare, la quantità di magia in circolazione è bassissima. Draghi e incantesimi sono esistiti, ma appartengono a un passato remoto al cui ritorno i personaggi non credono più (il che rende dirompenti i momenti in cui la magia irrompe davvero sulla scena). L'atmosfera si avvicina molto a quello di un romanzo storico (ispirato, a detta dell'autore, al periodo della Guerra delle Due Rose).

FANTASY PER ADULTI

GAMES OF THRONES









In secondo luogo, alle *Cronache* mancano dei veri eroi protagonisti. Al lettore viene proposto il punto di vista di un gran numero di personaggi, molti dei quali hanno tratti sgradevoli, mentre il ruolo del "buono" e del "cattivo" cambia di continuo a seconda delle circostanze. I pochi che si attengono a un codice etico non vengono favoriti dalla sorte, ma spesso pagano la coerenza con la morte. La violenza è abbondante e realistica: la guerra viene rappresentata in modo trucido e senza alcun alone di eroismo, e il tasso di mortalità tra i personaggi è elevatissimo. Anzi, Martin sembra provare un raffinato piacere nel mutilare e uccidere in maniera efferata chi riscuote troppe simpatie presso i lettori. Il fascino di *A Song of Ice and Fire* è proprio questo: è una fantasy adulta, che permette al lettore di calarsi in un mondo immaginario senza il minimo cenno di atmosfere fiabesche o posticce.

Il piano originale dell'opera prevedeva cinque volumi, con un salto temporale di una ventina d'anni tra i primi tre e gli ultimi due. Inizialmente Martin ha macinato un tomo di quasi mille pagine ogni due anni (*A Game of Thrones* nel '96, *A Clash of Kings* nel '98 e *A Storm of Swords* nel 2000). Dopodiché ha deviato dal piano iniziale, annunciando di avere in preparazione un libro in più, collocato tra i primi tre e gli ultimi due. Ma il libro-ponte ha continuato a crescere a dismisura, senza che l'autore riuscisse a terminarlo. Più volte Martin ha annunciato di averlo "quasi finito" continuando poi a rimandarne la data di uscita, causando costernazione tra i lettori. Nel 2005 ha cercato di cavarsi di impaccio estrapolando le vicende di alcuni personaggi e pubblicandole nel volume *A Feast for Crows*, promettendo che un volume gemello contenente il resto del materiale sarebbe uscito "a breve". Ci sono voluti invece altri sei anni per portarlo a termine: l'uscita di *A Dance with Dragons* è prevista per il prossimo 12 luglio. E per completare la serie mancano ancora i due volumi finali originariamente programmati! (Agli italiani va ancora peggio, perché Mondadori ha scelto di suddividere i libri originali in due o tre volumi ciascuno, complicando la vita ai lettori.)

Questi ritardi hanno incrinato il rap-







porto di Martin con parte dei fan, che hanno cominciato a protestare perché l'autore non abbandonava le sue altre attività (fumetti, blog, sceneggiature, antologie, convention) per dedicarsi esclusivamente al completamento del suo *magnum opus*. Addirittura qualcuno gli ha chiesto irrispettosamente se per caso volesse fare uno "scherzo alla Jordan" (riferendosi all'autore del colossale ciclo della *Ruota del tempo*, rimasto incompiuto dopo 15 anni e 11 romanzi per la morte dell'autore).

Ora, a placare gli appetiti di chi è in astinenza da ghiaccio e fuoco, è arrivata *Game of Thrones*, una serie televisiva prodotta dalla statunitense HBO, che in 10 puntate di un'ora riproduce il primo libro della serie. La maggior parte degli episodi è stata scritta dai produttori esecutivi Benioff e Weiss, ma Martin si è riservato la scrittura di un episodio.

La complicata struttura della serie, basata su intrighi e doppi giochi che si svelano solo dopo centinaia di pagine e su trame parallele che si svolgono a grande distanza l'una dall'altra, era difficile da riprodurre. Tuttavia, alla prova dei fatti, l'aderenza del girato ai libri è quasi totale, senza tagli o modifiche degni di nota. La collaborazione di Martin (che ha una vasta esperienza di sceneggiatore televisivo in serie come *Beauty and the Beast*) ha permesso che i personaggi rimanessero fedeli a se stessi.

Inoltre, se qualcuno temeva che la versione televisiva potesse essere edulcorata è stato smentito. La violenza di *Game of Thrones* è brutale, realistica e sanguinaria esattamente come nei libri. Quanto al sesso, ce n'è persino di più! Per esempio, mentre in origine l'omosessualità di alcuni personaggi era appena accennata, in TV abbiamo visto una scena di fellatio gay che lasciava pochissimo all'immaginazione. C'è da chiedersi se nei 15 anni trascorsi dalla pubblicazione del libro sia cambiato il senso del pudore, o se si sia ritenuto necessario titillare il pubblico televisivo perché non cambiasse canale di fronte a intrighi troppo complessi.

L'ingrediente di maggior riuscita, però, è quello del casting. Non solo tutti gli interpreti aderiscono fedelmente ai personaggi del libro, ma sono state fatte scelte davvero azzeccate per i personaggi chiave. Sean Bean, il Boromir di *The Lord of the Rings*, è un Ned Stark nobile e sofferto, che di puntata in puntata appare sempre più schiacciato dal peso delle scelte che è chiamato a compiere. Ma ancora più riuscita è la scelta di Peter Dinklage per il ruolo del nano Tyrion Lannister, detto il Folletto. Si tratta del personaggio più complesso della serie: disprezzato dal padre per la sua deformità, e da chiunque altro per essere un Lannister, è dotato di buon cuore, ma costretto a usare la propria intelligenza come scudo in un mondo in cui sono i violenti a farsi largo. Era difficile trovare un attore che sapesse rendere nel contempo la sua simpatia e la sua capacità di dominare una folla pur essendo un nano, ma Dinklage ci è riuscito alla perfezione, e c'è già chi reclama un Emmy per la sua interpretazione.

La serie è stata accolta da un successo generale di pubblico e critica, e sono già in produzione nuovi episodi ispirati al secondo volume della saga. C'è anche chi spera che funga da trampolino per uno stabile ingresso del fantasy in TV, genere finora piuttosto negletto. C'è però da chiedersi se il successo durerà abbastanza da consentire alla vicenda di arrivare fino alla fine. E, in tal caso, se Martin si deciderà a scrivere i due volumi mancanti in tempo perché gli interpreti non muoiano prima di vecchiaia.



PRODUTTORI ESECUTIVI
SHAWN RYAN, TIM MINEAR, CHARLES MCDOUGAL
CREATO DA
SHAWN RYAN
ATTORI
JASON CLARKE, JENNIFER BEALS, DELROY LINDO
PROVENIENZA
USA
VERSIONE
ORIGINALE

di Emilio Bellu

The Chicago Code racconta di due modi diversi di intendere la pubblica amministrazione. Theresa Colvin, la protagonista della serie, è la prima donna a diventare commissario della polizia in città. È mulatta, e bellissima. Ha molto da dimostrare, rappresenta realtà che non hanno vita facile, soprattutto per chi crede che la trasparenza sia fondamentale nella vita pubblica. Dall'altra parte c'è l'assessore capo della città, Ronin Gibbons. Da anni al potere, uomo di colore carismatico, amato da molti in città per la sua generosità, è convinto che il modo migliore per contenere il crimine sia andarci a letto, fare accordi con gruppi di malavitosi, sedurre dipendenti pubblici a colpi di mazzette e minacce. Per lui qualche cadavere in strada è un piccolo prezzo da pagare se aumenta il suo potere in città. In mezzo a questi due fuochi si giocano le vite dei protagonisti della serie: Jarek Wysocki, un poliziotto integerrimo e turbolento, braccio destro della Colvin, il suo collega Caleb Evers, giovane e brillante ma ancora poco abituato alle politiche interne della polizia di Chicago, e Liam Hennessey, un agente in incognito nella mafia irlandese, direttamente collegata a Gibbons.

La serie è la terza impresa da produttore esecutivo e capo scrittore di Shawn Ryan, la mente dietro *The Shield*, una delle serie più amate degli ultimi dieci anni. Ma se la sua serie più famosa si era fatta conoscere per lo stile ruvido e immediato, con una narrativa incentrata su un personaggio forte, la nuova serie cerca di trovare una sintesi tra i temi profondi e complessi e la forza spettacolare di un film poliziesco ad alto budget. E qui la vera protagonista è la città, una Chicago celebrata sin dalla sigla d'apertura, cantata da Billy Corgan, una delle voci più conosciute tra quelle provenienti dalla città del vento. Una delle città più dure degli Stati Uniti, conosciuta per la spregiudicatezza dei suoi politici. Le storie di corruzione che riguardano la polizia e i politici di Chicago sono tantissime, da decenni. Si dice che se si riesce a governare la città di Michael Jordan, è possibile fare politica ovunque. È il campo da



the chicago code

politica e pallottole


POLICE LINE DO NOT CROSS

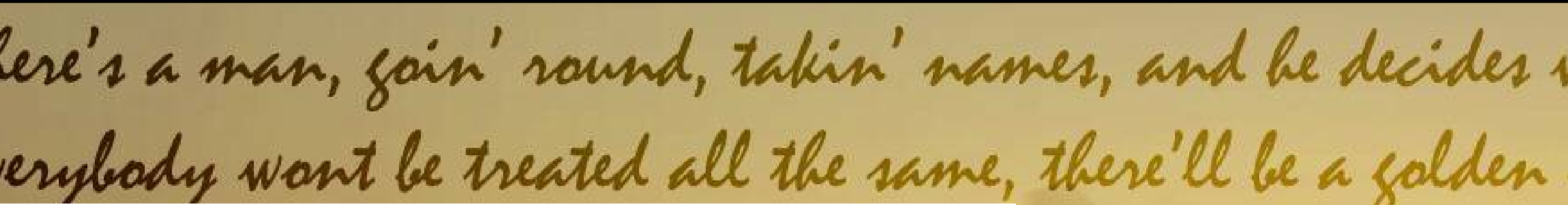




battaglia in cui si è formato Barack Obama.

Grazie alla ricchezza dell'immaginario del suo set e alla forza dei suoi personaggi, Ryan ha trovato un equilibrio perfetto tra elettricità e profondità, dando vita a una serie capace di raccontare sparatorie mozzafiato e drammi interiori con la stessa enorme intensità. *The Chicago Code* è, come *The West Wing*, un antidoto contro il populismo. Spiega che la politica non è mai una semplice scelta tra il bene e il male: come succede alla Colvin in un ottimo episodio a metà stagione, è scegliere tra compiere il proprio lavoro in maniera corretta o aiutare la propria famiglia in un momento di difficoltà, a costo di abusare dei propri poteri. Avere la lucidità di capire quando il fine giustifica i mezzi e quando si deve sacrificare la propria vita per il bene comune. Quello degli eroi della serie è un percorso solitario, simile non a caso a quello tracciato da Christopher Nolan ne *Il Cavaliere Oscuro*, dove Batman diventa il simbolo della lotta contro un crimine seducente e ambiguo. In quel film, Gotham era Chicago, letteralmente.

Produrre una serie così spettacolare e così complessa costa. *The Chicago Code* non è riuscito a coinvolgere abbastanza spettatori da giustificare l'investimento per una seconda stagione. La notizia ha cominciato a girare settimane prima della fine della prima stagione, dando la possibilità a Ryan di chiudere la serie con un episodio finale pieno di colpi di scena, in cui tutte le storie dei personaggi principali si concludono in maniera soddisfacente, nonostante sia impossibile non restare con l'amaro in bocca pensando al potenziale per una seconda stagione. Ma, con tredici episodi così forti e completi, *The Chicago Code* è una delle migliori serie degli ultimi tempi: una lezione di democrazia e morale, e una grande prova da parte di grandi artisti.





di Emilio Bellu

Raylan Givens è nato e cresciuto nella piccola città di Harlan, Kentucky, duemila anime e molti più fucili. Dopo un'infanzia movimentata sotto la guida di un padre truffatore e ladro, decide di lasciare casa e seguire una carriera nelle forze dell'ordine. Si specializza in un rinomato poligono di tiro e diventa maresciallo di stanza a Miami. Durante un'investigazione in Nicaragua, viene preso in ostaggio da un criminale che gli risparmia la vita, costringendolo a guardare un suo collega morire di fronte a lui, senza che possa fare nulla per salvarlo. Quando Raylan rivede il criminale a Miami, non ha abbastanza prove per arrestarlo. Gli dà invece un ultimatum: se non lascia la città entro 24 ore, lo ucciderà. *Justified* si apre con il faccia a faccia tra i due vecchi nemici. Raylan ribadisce l'ultimatum. Il criminale tira fuori la pistola. Raylan lo uccide.

Lo scontro da far west, per quanto "giustificato", non piace ai superiori di Raylan, che viene trasferito nella stazione di Lexington, Kentucky, a pochi chilometri di distanza da Harlan, il posto da cui era fuggito per cambiare vita. Appena arrivato, Raylan rincontra molti vecchi amici. La sua ex moglie Winona, ora risposata con un agente immobiliare goffo e ingenuo. Ava Crowder, la moglie di un famoso criminale locale, da lei recentemente ucciso con un colpo di fucile a pompa nello stomaco. Rivede suo padre, un uomo ben oltre i sessant'anni, ma non abbastanza stanco da abbandonare la sua vita da criminale di piccolo stampo. E rincontra Boyd Crowder, una testa calda con cui aveva condiviso anni di lavoro nelle miniere del paese quando entrambi erano ragazzi. Boyd ha smesso di far esplodere la roccia per far saltare in aria chiese e banche, mosso da un misto tra fanatismo neonazista e ossessioni cospiratorie. Anche lui ha un rapporto difficile con un padre criminale. La loro riunione si conclude con un proiettile nello stomaco di Boyd, che sopravvive e decide di cambiare vita. Più o meno.

Così si conclude il primo episodio di *Justified*, prodotto da Graham Yost, penna dietro a *Hard Rain* e *Band of Brothers*, e tratto da una storia breve di Elmore Lenard, anche lui tra i produttori. Come spesso capita con le storie di uno dei più grandi interpreti viventi del noir, la morte è dietro ogni angolo, combattuta solo da uomini veri. Tormentati, spesso soli e pieni di demoni, ma capaci di continuare ad andare avanti. La prima serie parte col botto ma impiega una manciata di puntate prima di trovare la sua identità, quando la storia tra Raylan, Boyd e i loro padri comincia a prendere forma.

Raylan odia Harlan e suo padre, ma è in gran parte la somma dei due. Un uomo che cova grande rabbia sotto una patina di calma, e non vuole compromettere la sua idea di libertà. Apprezza le buone maniere e gli accordi a stretta di mano, forse più della legge imposta dal suo lavoro. Ma vede il marcio che nasce quando un posto piccolo si isola e decide di non comunicare con l'esterno: affascina e seduce con il suo senso di familiarità, illude chi pensa di potere trovare una pausa dal tornado della vita cittadina. Ma presto le frustrazioni sopite di chi si trova intrappolato in una realtà chiusa dentro sé stessa prendono il sopravvento, creando mostri. Raylan conosce questo meccanismo e lo





JUSTIFIED
uccidere i padri



PRODUTTORE ESECUTIVO
GRAHAM YOST

CREATO DA
GRAHAM YOST

ATTORI
TIMOTHY OLIPHANT, NICK SEARCY, JOELLE CARTER

PROVENIENZA
USA

VERSIONE
ORIGINALE





rispetta: sa che non si può combattere, si può solo cercare di dimostrare che si può fare diversamente. La gente di Harlan sa che Raylan è uno di loro. Ma il fatto che sia andato oltre, che abbia abbandonato la vita che loro hanno deciso di condividere, lo rende uno straniero, e spesso un nemico. Tornato nella città dove è nato, deve affrontare i suoi demoni. Capire chi è, e come trasformare il suo lato oscuro in qualcosa di buono.

Timothy Oliphant recita nel ruolo di Raylan in una delle migliori interpretazioni della sua carriera. È soprattutto grazie a lui che lo show non diventa mai troppo pesante o negativo. Dietro alle sue scelte c'è sempre un senso di leggerezza e realismo che raramente lascia spazio alla tragedia. Tutta la serie è una raccolta di interpretazioni straordinarie, come Nick Searcy, ottimo caratterista qui in grado di dimostrare di potere creare un personaggio complesso e pericoloso senza mai dimenticare la sua umanità, Joelle Carter, una donna forte ma incapace di trovare la forza per andare oltre Harlan, e Natalie Zea, seducente e determinata, la salvezza di Raylan. I nomi sono tanti e aumentano in una seconda stagione straordinaria, in cui la serie realizza il suo potenziale fino a trascendere quello che sembrava “solo” un buon poliziesco.

Raylan è sempre a un passo dalla morte, e non sembra esserne troppo preoccupato. È un uomo che riesce a fare del bene perché non ha nessuna illusione sul mondo, sin da quando era piccolo ha capito che l'orrore cova in ogni angolo, e sa che tutto quello che può fare è cercare di evitare che soffochi coloro che vuole proteggere. Così, la storia di una famiglia di spacciatori di marijuana guidata da una madre spietata e ossessionata dal controllo (Mags Bennet, interpretata da un'incredibile Margot Martindale) diventa un'epica che esplora con estrema lucidità il dilemma americano tra libertà e ordine costituito, tra locale e federale. La storia della famiglia Bennet è raccontata a



passo lento e determinato, tratteggiando i suoi personaggi con straordinaria abilità. Episodio dopo episodio, la serie è diventata una delle migliori che si possano vedere attualmente in televisione, e si conclude in un finale che, per tematiche e esecuzione, fa pensare al *True Grit* dei Cohen, ma va oltre, chiudendo una delle stagioni più compatte e liriche che si siano mai viste in uno show di questo tipo.

Justified è la dimostrazione che il western non è morto: è cresciuto e ha capito che la nuova frontiera non è più geografica, ma etica e morale. I cattivi dei film classici non esistono più. Esistono personaggi rotti e deboli, che si aggrappano a tradizioni vecchie e modelli romantici per non affrontare un mondo sempre più distante da quello dei racconti dei loro padri. Chi decide di attaccarsi al passato cade in una spirale di violenza. Chi sa guardare al presente può cambiare le cose, ma è spesso solo, incapace di concepire il compromesso. In un paese vecchio come l'Italia si parla da tempo della necessità di "uccidere i padri", ovvero di chiudere con la reverenza quasi superstiziosa verso le facce e le idee del passato, per inaugurare una nuova era. Ma la narrativa del nostro paese fa fatica a ragionare in questa direzione, soffocata dal dominio culturale di istituzioni millenarie. Harlan non è così diverso da tanti paesini dell'Abruzzo o della Barbagia. In *Justified* uccidere i padri è spesso una questione di sopravvivenza. Terribile, triste e lacerante. Ma spesso necessaria.



do not



Antonio Perrone Torkio

http://www.flickr.com/photos/torkio/
http://www.micromosso.com/

"È sicuramente di grande aiuto essere cosciente di tutte le potenzialità che una fotocamera possiede, anche per sapere i suoi limiti... oggigiorno veramente pochi. D'altro canto, ho sempre letto poco i manuali. Ho sempre smanettato provando, e qualche volta ho combinato guai seri. Sono sicuro che le prove sul campo restino maggiormente nella memoria." - dice Antonio Perrone Torkio del suo rapporto con la macchina fotografica - *"Mi piace fotografare a prescindere. Se trovo qualcosa che mi attira, magari nei colori, nelle geometrie o in situazioni particolari, non esito e faccio click. Tuttavia prediligo fare scatti in strada, per cogliere il quotidiano di quello che mi succede intorno."*

Ma Antonio è anche uno al quale piace rapportarsi con gli altri fotografi e fare squadra. Da questa sua passione è nato un progetto che si ingrandisce di anno in anno.

"Micromosso è nato quasi per gioco nel Novembre del 2006, insieme a mia figlia e un po' di amici di Lucca. Volevamo costruire un sito dove potere condividere foto e scherzarci sopra. Col tempo abbiamo incominciato a vedere un po' più lontano, poiché la gente apprezzava l'idea e oggi contiamo circa 1500 iscritti. Nel 2009 ci siamo costituiti come Circolo Fotografico Micromosso, con sede in Lucca, di cui sono vicepresidente. All'attivo abbiamo quattro mostre collettive che si svolgono ogni anno a Lucca in Novembre... Micromosso è un po' una mia creatura alla quale tengo moltissimo, ma i molti sacrifici li faccio volentieri, spalleggiato da persone eccezionali come Fiorella Lamnidis, la segretaria."

open the door


SALVIAMOLA





Giles ragazzo-capra

di Li Vigni Alberto



Nel suo saggio del 1967, *Literature of exhaustion*, John Barth riflette sul caotico stato attuale della letteratura, citando in particolare come esempio positivo Borges, le cui opere *Ficciones* e *Labyrinths* mettono in discussione il concetto stesso di autore e di romanzo nonché di originalità della creazione artistica e di come quest'ultima viene recepita.

Temi senza dubbio pertinenti in un'epoca contraddistinta da esperimenti a volte sterili, ma importanti anche per introdurre le due opere più significative dello scrittore americano, *The Sot-weed factory* (1960) e *Giles goat-boy* (1966).

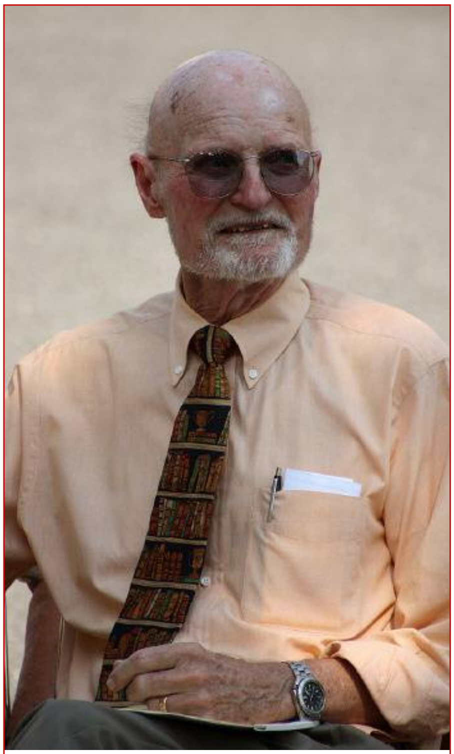
Ambedue, infatti, malgrado le profonde differenze di tempo e di luogo a livello di narrazione, condividono le medesime tensioni di un decennio ancora incerto tra strutturalismo – mitologia, linguaggio – e gli inizi della postmodernità – la morte dell'autore, l'inaffidabilità del testo.

Il primo libro, *The Sot-weed factory*, assume le forme di una sarcastica allegoria della narrativa epica e dell'età d'oro dell'esplorazione, al centro della quale c'e Ebenezer Cooke, un ingenuo studente inglese che folleggia di comporre un lungo poema ispirato ai classici del passato.

Lo attende una serie di disavventure nel Maryland, la scoperta dei manoscritti di Pocahontas, la perdita della verginità a cui è tenacemente attaccato. Disilluso, decide di trasformare il suo altisonante poema in una satira.

La fine dell'innocenza del protagonista e della storia americana, le cui edificanti origini vanno invece ricercate in un avventuriero come John Rolfe, coincidono con il crollo dell'idealismo letterario, inabile a rappresentare la verità in un mondo caotico, disseminato da una miriade di personaggi alla ricerca di una precisa identità.

L'universo di *Giles Goat-boy,* pubblicato a sei anni di distanza, è estremamente simile: nel futuro la terra è diventata un'enorme università, suddivisa tra campus occidentale e orientale.



Titolo Libro:
The Sot-weed Factory
Autore: John Barth
Editore: Anchor
Anno: 1960
Prezzo di Copertina: $ 21.00
Pagine: 768
Edizione: Americana

...

Titolo Libro:
Giles goat-boy
Autore: John Barth
Editore: Anchor
Anno: 1966
Pagine: 768
Prezzo di Copertina: $ 23.00
Edizione: Americana

La fine della seconda riot, avvenuta con la cancellazione della mente di milioni di esseri umani da parte del mega computer WESCAC, ha lasciato i suoi abitanti nel disordine più assoluto e nell'incapacità di interpretare correttamente i testi dei Fondatori dell'università.

L'unica speranza sembra essere il GILES, nato dal ventre del WESCAC ma sparito subito dopo la seconda riot.

Un ragazzo di nome George, cresciuto come una capra dall'eminente scienziato Spielman, si convince di essere il GILES e comincia il suo viaggio per Laurearsi, sebbene il termine non abbia più significato.

Nessun punto cardine della civiltà occidentale è assente dall'interminabile trasfigurazione di John Barth: il cristianesimo (l'umanità in attesa di un messia), il mito dell'eroe (il protagonista è un ragazzo capra che crede solamente di essere il GILES), l'ideologia (satira della guerra fredda, dei nazisti, dei movimenti radicali dell'epoca), la tecnologia (che riduce tutto ad un acceso/spento), il Logos (il romanzo stesso è presentato come la testimonianza diretta del GILES, ma dall'introduzione si capisce che potrebbe essere stato il WESCAC a comporlo, manipolando la vera storia).

Il tutto sotto l'egida della logica assurda del Pass all/Fail all di George, per il quale il vero modo per passare le prove richieste per Laurearsi è fallirle tutte.

GAMIFICATION



Autore: Fabio Viola
Anno: 2011
Prezzo di Copertina: € 15.00/PDF - € 25.00/cartacea
Pagine: 162
Edizione: Italiana

di Roberto Turrini

L'idea alla base del libro di Fabio Viola è tanto semplice quanto, il più delle volte, non adeguatamente esplicitata: la pratica del videogiocare è entrata a tal punto nelle nostre vite, che non solo ne ha modificato le abitudini, ma è anche sfruttata per incoraggiare l'utente casual a munirsi di prodotti tecnologici dei quali, in precedenza, non sentiva minimamente il bisogno.

L'autore, che ha maturato un'esperienza pluriennale nel settore del gaming mobile (ma non solo), illustra con particolare efficacia i meccanismi che hanno portato all'integrazione delle meccaniche dei videogiochi nella vita di quelle persone che mai avrebbero pensato di "perdere tempo con i giochini".

Fin dall'introduzione, infatti, Viola sfrutta esempi a lui molto vicini (come quelli esperibili durante un lungo pranzo trascorso in famiglia) per descrivere l'evoluzione di un modello intrattenitivo che ha trovato una reale "mass marketizzazione" nel gioco portatile su cellulare, prima, e nelle esperienze da social network, poi.

Per raccontare questo processo, il libro parte dagli albori del videogioco e si sofferma sui principali avvenimenti storici che hanno contribuito a modificare sia le tipologie di prodotti immessi sul mercato, sia le strategie adottate dagli sviluppatori per far fronte al cambiamento nel target di riferimento.

La lettura, grazie ad aneddoti curiosi e ai numerosi confronti statistici non altrimenti reperibili con altrettanta facilità, risulta accattivante ed educativa. Giusto per fare un esempio, si rimarrà basiti quando si scoprirà che, durante il Natale, prodotti come *Facebook Pet Society* vendono 60 milioni di oggetti ininfluenti per proseguire nel gioco ma utili, solamente, a personalizzare i propri mondi virtuali con alberi, stelle e omini di zenzero.

Unica nota negativa riguarda la qualità generale del libro, che tra foto sgranate ed errori (pochi) di battitura, si allinea alla qualità media delle produzioni indipendenti.

In ogni caso: pollice su!



Titolo Libro: What Tecnology Wants
Autore: Kevin Kelly
Editore: Viking
Anno: 2010
Prezzo di Copertina: $ 27.95
Pagine: 416
Edizione: Americana

The DNA of Technology

di Li Vigni Alberto

Cosa vuole la tecnologia? Non è facile neanche pensare che quest'ultima possa "volere qualcosa".

Dopotutto, nell'immaginario comune il termine è usato principalmente per identificare il gadget elettronico del momento.

Eppure, viviamo in un'epoca in cui la tecnologia influenza pesantemente le nostre vite. Serve quindi una definizione più ampia, per poterne rappresentare la vera natura e l'antica relazione con l'umanità.

Il nuovo libro di Kevin Kelly, scrittore e giornalista statunitense, introduce il concetto di technium, un sistema di creazione dotato di volontà e capace di autoriprodursi proprio come un organismo primitivo.

Nel suo DNA sono contenute tutte le informazioni di secoli di pratiche e tradizioni che hanno consentito all'umanità di generare continuamente nuove idee, e chiaramente condivide alcune delle caratteristiche dell'evoluzione, tra le quali una sempre maggiore complessità, diversità, efficienza energetica, rapidità nelle mutazioni.

La tecnologia è pertanto un'estensione delle nostre capacità genetiche che ci consente di realizzarci pienamente attraverso un continuo ampliamento delle scelte possibili.

Cosa sarebbe stato, per esempio, del talento di Bach se i fiamminghi non avessero inventato il clavicembalo?

La scoperta del linguaggio è stato il punto d'inizio di questo processo. Senza una comunicazione precisa, infatti, l'umanità avrebbe perso velocemente le conoscenze acquisite dalla generazione precedente.

La codificazione della tecnica significava migliori utensili, e quindi superiori mezzi di sopravvivenza.

Queste sono, in estrema sintesi, le tesi che presenta Kevin Kelly in *What technology wants* e che lo rendono un affascinante, anche se a tratti un po' ripetitivo, viaggio nella biologia, nei sistemi auto-organizzanti e nell'informatica, alla ricerca della materia base della nostra cultura.

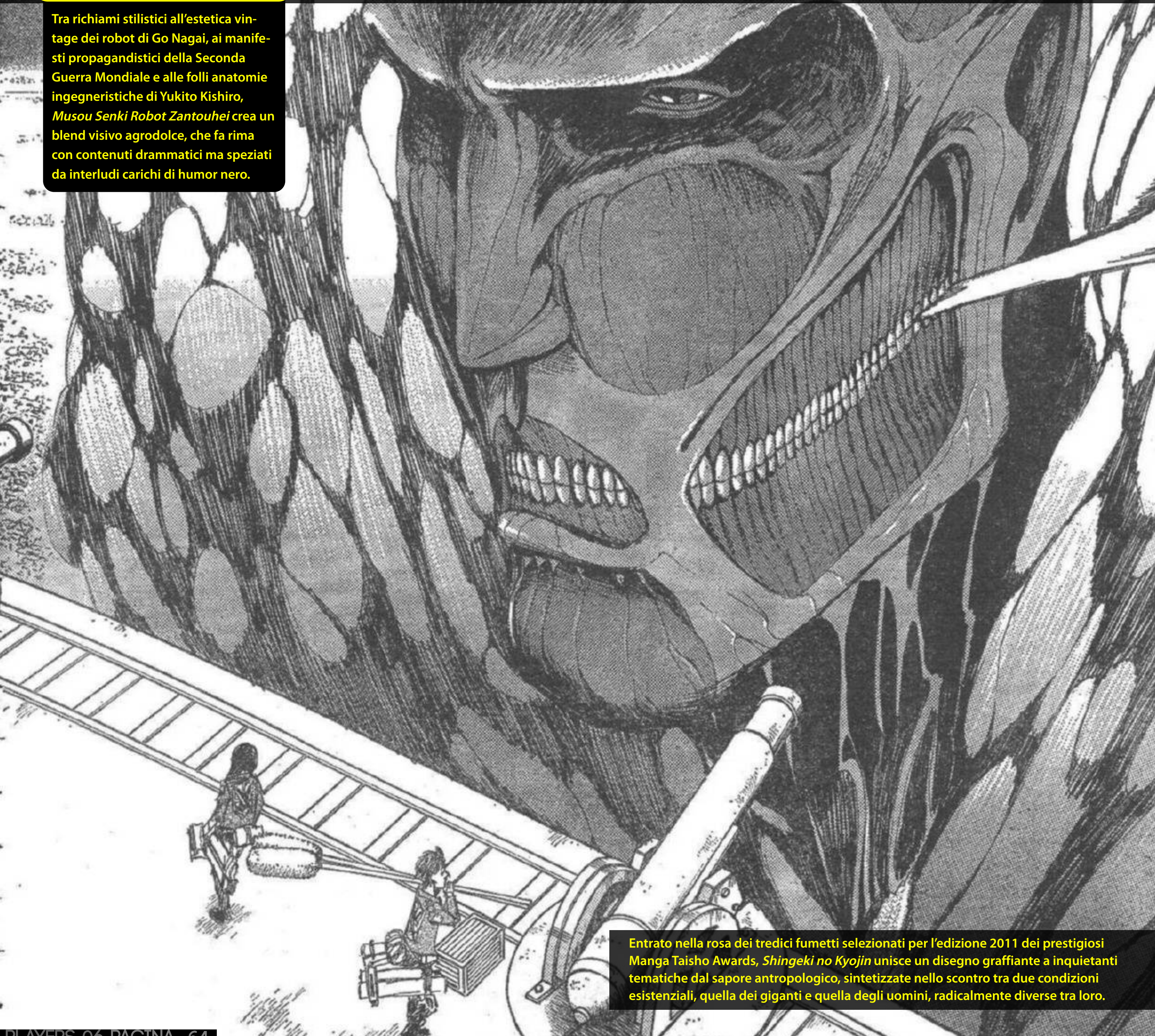
MANGA INVISIBILI

L'ESTRO SEPOLTO DEL SOL LEVANTE

di Piero Ciccioli



Tra richiami stilistici all'estetica vintage dei robot di Go Nagai, ai manifesti propagandistici della Seconda Guerra Mondiale e alle folli anatomie ingegneristiche di Yukito Kishiro, *Musou Senki Robot Zantouhei* crea un blend visivo agrodolce, che fa rima con contenuti drammatici ma speziati da interludi carichi di humor nero.



Entrato nella rosa dei tredici fumetti selezionati per l'edizione 2011 dei prestigiosi Manga Taisho Awards, *Shingeki no Kyojin* unisce un disegno graffiante a inquietanti tematiche dal sapore antropologico, sintetizzate nello scontro tra due condizioni esistenziali, quella dei giganti e quella degli uomini, radicalmente diverse tra loro.

Da circa un lustro a questa parte, la scena editoriale del manga in Italia sembra procedere verso una graduale sclerotizzazione. A un'offerta quantitativamente sempre più massiccia, pare corrispondere una diffusa tendenza a favorire prodotti che rientrano in un alveo estetico e tematico ristretto, generalmente ascrivibili al manga per adolescenti (*shounen*), maggiormente commerciale. Le principali deviazioni da questo flusso monotono sono rappresentate da opere di autori riconosciuti come mangaka di qualità, ossia figure del calibro di Jiro Taniguchi o di Naoki Urasawa. Anche in questo caso, però, si tratta di scelte rigide e poco esuberanti, che concorrono offrire un quadro assai limitato dell'effettivo panorama manga, incapace di rappresentare appieno il genius loci del fumetto giapponese, il cui valore principale risiede proprio nell'agile eclletticità, in grado di abbracciare innumerevoli declinazioni stilistiche e contenutistiche molto diverse tra loro. Tale ésprit trova la sua più briosa espressione nei manga "medi" di qualità, dove il fresco atteggiamento ludico non si traduce in banalità, dove disegno e sceneggiatura risultano innovativi senza per questo appoggiarsi a estremizzazioni sperimentali. Si tratta, in sintesi, di una categoria magmatica, che definisce una via di mezzo tra il prodotto pop e quello ricercato. Essa risulta sempre meno rappresentata in Italia (sebbene diversi esempi siano stati trattati su **Players**), mentre è viva e vegeta nel Sol Levante, dove costituisce la colonna vertebrale di periodici a fumetti quali Ikki o Comic Ryu.

Tra queste opere spiccano titoli come *Musou Senki Robot Zantouhei* di Yoko Kimitoshi, che offre una lettura fantascientifica e iconoclasta del controverso mitologema storico-letterario dei kamikaze. In una versione dieselpunk del secondo conflitto mondiale, il Giappone, schiacciato dalle truppe robotizzate russe e tedesche, fa scendere in campo un'armata di cyborg. Arso da cieco spirito patriottico, il giovane Mifune decide di rinunciare alla propria umanità per diventare uno di questi androidi, scoprendo, però, che è l'orrore, e non l'onore, a regnare sul campo di battaglia. Forte di un character design visionario, che strizza l'occhio alle bizzarrie biomeccaniche partorite da Yukito Kishiro in seno all'epopea cartacea di *Alita*, il manga pennella un'allucinata allegoria bellica, dove metallo dilaniato e spruzzi d'olio riescono a trasmettere le atrocità della guerra al pari di carni straziate e fiotti di sangue.

Altro esempio significativo è *Shingeki no Kyojin* di Hajime Isayama, che porta il genere fantasy in una dimensione inedita, caratterizzata da foschi contorni simbolico-antropologici, quasi kafkiani.
La trama vede gli uomini giungere sull'orlo dell'estinzione a causa dei giganti, una razza che pare nutrirsi di carne umana per solo diletto. Asserragliati in città stranianti, cinte da mura immense, più alte dei giganti stessi, i pochi superstiti sembrano aver trovato un luogo sicuro, finché un essere enorme e arcano, che svetta sino alle nuvole, fa breccia nelle fortificazioni, distruggendo le convinzioni, le certezze e le vite dei cittadini.

Più leggero ma non meno stravagante risulta *Jabberwocky* di Masato Hisa, un manga action pervaso da un eccentrico misticismo *weirdo*, che pare la risposta giapponese a *Hellboy* di Mike Mignola. L'opera mescola spy fiction, esoterismo e follia tipicamente nipponica (come uomini-dinosauro vestiti in stile noir anni Quaranta), sullo sfondo di tavole dominate da netti contrasti tra bianco e nero, contorni spigolosi e guizzi futuristi.

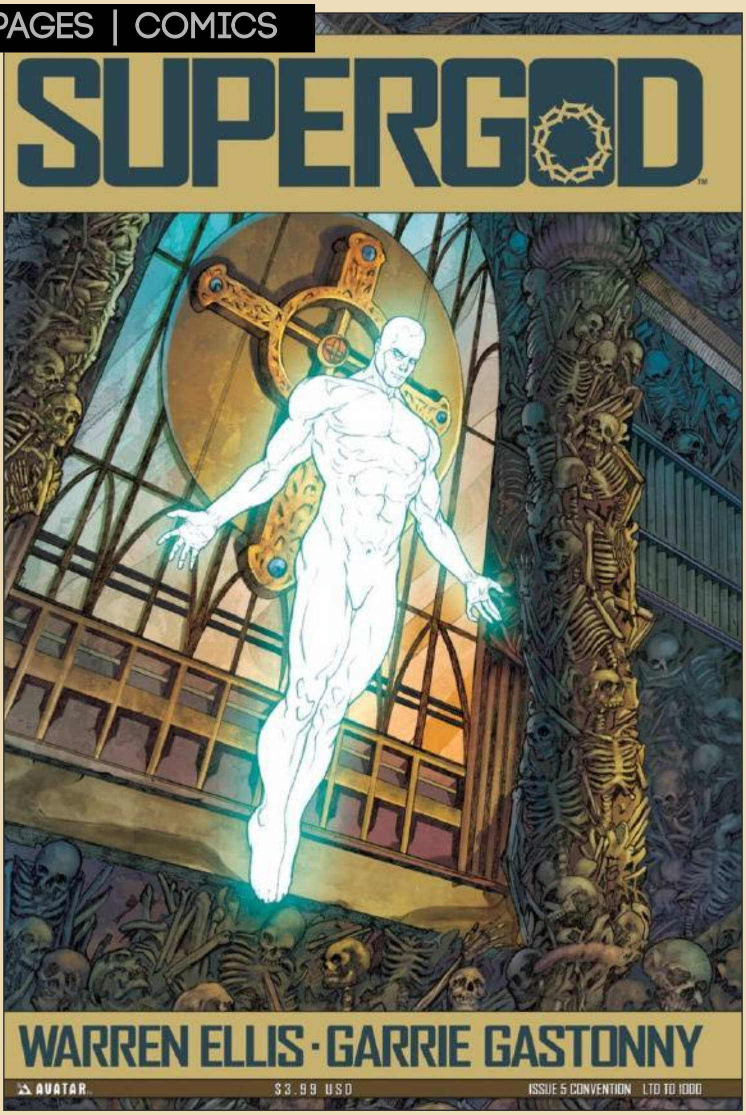
Sono manga come questi i tesori occultati dalle scelte editoriali italiane, opere capaci di divertire e incuriosire il lettore, spingendolo oltre i confini dell'immagine più oleografica del fumetto nipponico. Ed è forse un'iniezione di manga "medi" di qualità ciò che serve per ricolorare di genuino estro giapponese gli scaffali sempre più grigi delle fumetterie nostrane.

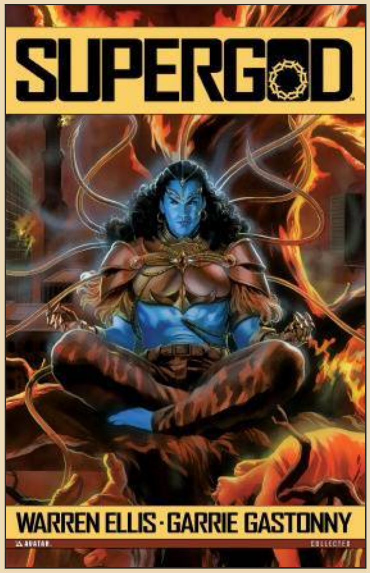


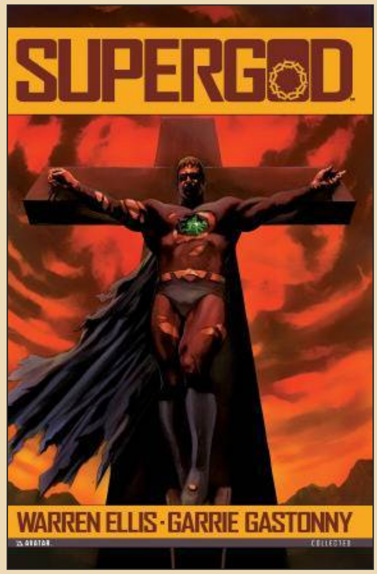
Tra i vari manga "medi" di qualità, risulta quanto meno da citare anche *Franken Fran* di Katsuhisa Kigitsu, un'opera capace contestualizzare le stravaganti tematiche fanta-chirurgiche e i sottotesti psicologici del *Black Jack* di Osamu Tezuka in una kermesse di mutazioni e follie gore, tipiche dello splatter nipponico più delirante.



Jabberwocky propone una poetica quasi dadaista se paragonata agli standard del manga *shounen* contemporaneo, ciononostante l'opera riesce a divertire con spigliata naturalezza, al pari dei fumetti più commerciali appartenenti alla medesima categoria.







Artista:	Provenienza:	Versione:
Warren Ellis Garrie Gastonny	USA	Originale

Non avrai altro dio all'infuori di me

di Claudio Magistrelli

La rielaborazione del mito del supereroe iniziata da Ellis nel '96 con *StormWatch* trova in *Supergod* la sua - temporanea? - conclusione. La progressiva immersione del superuomo in un contesto più vicino alla realtà, tra politica e merchandising, giunge al culmine nella trilogia edita da Avatar, composta da *Black Summer*, *No Hero* e, appunto, *Supergod*.

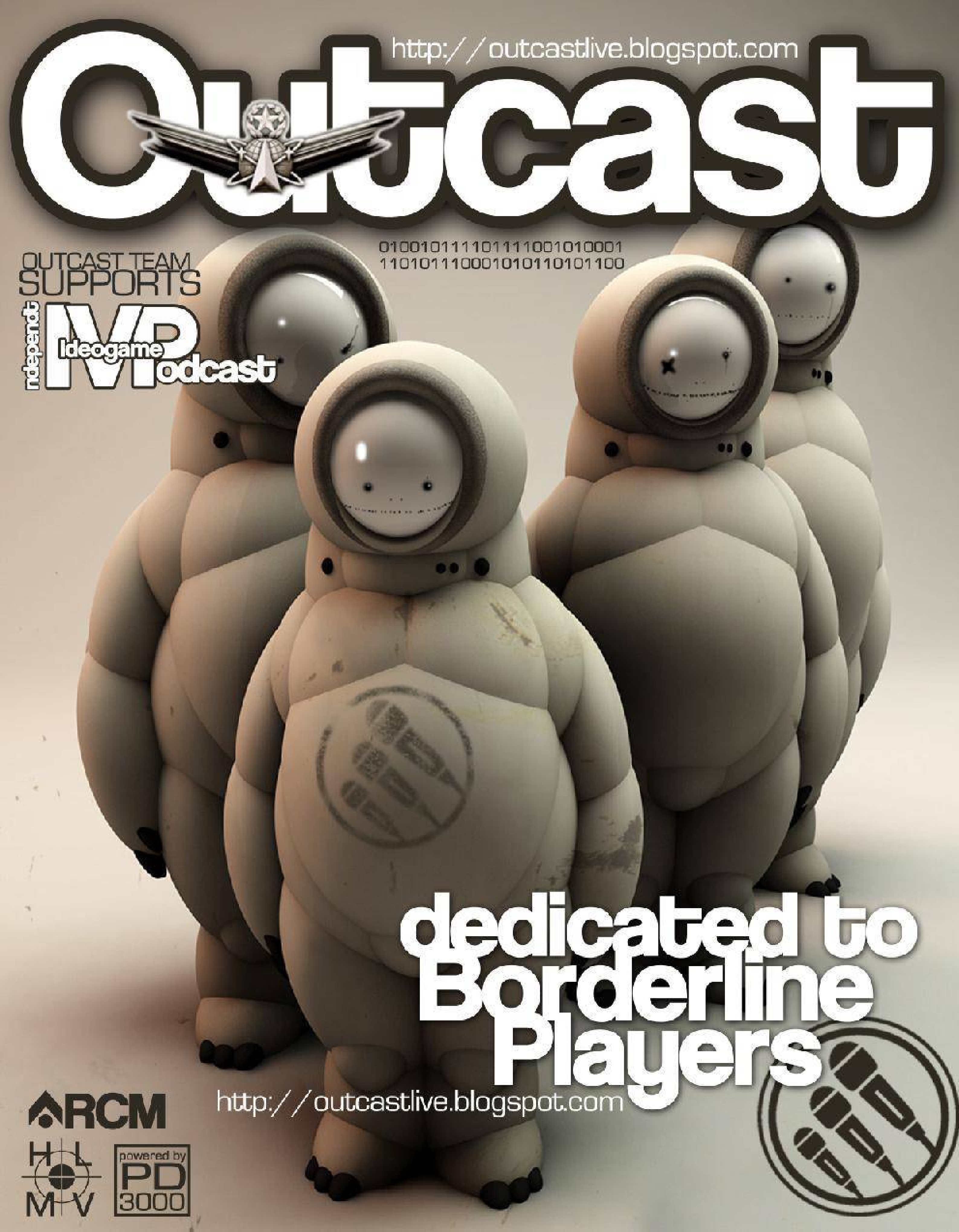
Dopo avere esplorato in passato le conseguenze più strettamente politiche di un mondo dove i superumani afferrano appieno la dimensione delle responsabilità connesse ai loro poteri, arrivando a giustiziare il presidente americano e la sua amministrazione nello studio ovale, colpevoli di crimini contro il proprio stesso popolo, Ellis allarga ulteriormente l'inquadratura.

In *Supergod* il supereroe è incarnazione della corsa agli armamenti che coinvolge tutte le grandi potenze postbelliche, ciascuna intenta fin dagli anni '50 nella creazione in laboratorio di un essere umano più vicino a dio. Ma la giustizia divina non coincide con quella umana.

Omaggi alla concezione più classica del fumetto, come la creazione in laboratorio di un'arma bellica in forma umana (si pensi a Capitan America o Wolverine), e al fumetto fantascientifico anni '50, si fondono in una riflessione sulla religione come necessità, risposta alla mancanza di altruismo connaturata alla condizione umana, e al contempo menzogna.

Seppure non privo di semplificazioni, l'aspetto più interessante è rappresentato dalla caratterizzazione dei superumani deificati, paradossalmente originati dalle più convincenti spiegazioni dal punto di vista laico al mistero dell'esistente - la fisica quantistica, l'esplorazione spaziale, la biotecnologia- nonché metafore dell'attuale scacchiere sociopolitico internazionale.

Nella lettura del fumetto, tuttavia, il piacere è dato più dagli stimoli intellettuali delle tematiche che dalla presentazione della storia, forse appesantita dalla voce narrante e colpevole di superficialità in alcuni passaggi della trama.


http://outcastlive.blogspot.com
Outcast
0100101111011110010100001
1101011100010101101011100
OUTCAST TEAM SUPPORTS
ndependt
Ideogame
odcast
dedicated to Borderline Players
http://outcastlive.blogspot.com
RCM
powered by PD 3000



Freddie, il perno comico dei primi volumi, è un Gaijin muto, capace comunque di prestazioni canore paragonabili al compianto Mercury. Dotato di un istinto animale incredibile e di una forza paragonabile solo a quella del gorilla, sarà assunto come lavapiatti nel bar dove gli studenti si riuniscono per pasteggiare senza pagare

Sceneggiatore: Eiji Nonaka
Disegnatore: Eiji Nonaka
Provenienza: Giappone
Versione: Originale

Yamaguchi, esteta della comicità sofisticata pronto al suo debutto professionale, sferra un violento destro al suo sottoposto colpevole di aver anticipato la punchline (conclusione rivelatrice) della sua battuta. Un pugno per una punchline, geniale

CROMARTIE HIGSCHOOL

alla ricerca della punchline perfetta

di cheivan ghadir

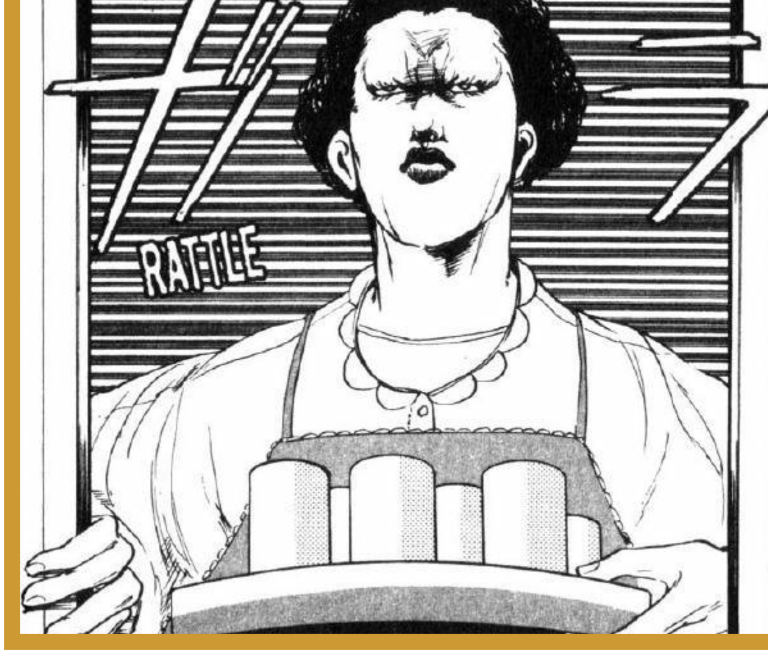
Cromartie High School è un esilarante spaccato del mondo delle gang giovanili, appropriatamente stipate in una scuola superiore per delinquenti scansafatiche, frequentata da una fauna che oltrepassa agilmente il confine del genere umano. Gorilla in libertà esperti preparatori di sushi, robot mentori di vita spacciatisi per studenti, *bosozoku* sanguinari tormentati dal mal d'auto e cinquantenni cloni di Haggar sulla sella di bruni equini imbizzarriti saranno solo un frammento del bestiario che il *sensei* Eiji Nonaka ci dispenserà a cadenza ripetuta. A questo gruppo di bifolchi senza cervello si aggiungerà poi Kamiyama, uno studente modello che, per una valutazione errata, si ritroverà prima iscritto alla *CHS,* poi invischiato nei continui sketch della sua spalla comica Hayashida. In quest'ambientazione testosteronica, dove verrà tirato in ballo persino un parente della famiglia Hokuto, vedremo lentamente sbocciare il talento dell'autore, intento a cesellare con sempre maggiore ambizione i suoi intrighi.

L'ilarità di Nonaka evolverà nel corso della pubblicazione verso una forma meta-umoristica, atta a indagare i segreti che rendono un gag manga di successo divertente, senza dimenticare che anche tali rivelazioni, narrate dal suo alter ego, avranno un tono sagace e irriverente. Egli manipola la realtà delle trame scolastiche moderne, denudandone le fini meccaniche e incastonando al loro interno il surreale design dei manga di combattimenti anni ottanta, densi di tesissime espressioni pietrificate, decisamente irresistibili per un certo tipo di discutibile palato nipponico. La bontà dell'opera è dimostrata dalla magniloquente demenza con cui l'autore esprime il non-senso più puro dei personaggi, comandati come marionette in un teatro dell'assurdo.

I derelitti iscritti alla Cromartie si ritroveranno ad applicare ragionamenti logici di una certa complessità pur di risolvere dilemmi dall'irrilevante importanza, trovando una soluzione apparentemente coerente, che si rivelerà sempre e comunque meno fantasiosa, assurda e pungente di quella che ci servirà su un piatto d'argento l'autore come conclusione dello sketch. Purtroppo alcune di queste gag si perdono irrimediabilmente nell'oceano dell'incomunicabilità tra occidente e oriente, risultando poco tangibili.

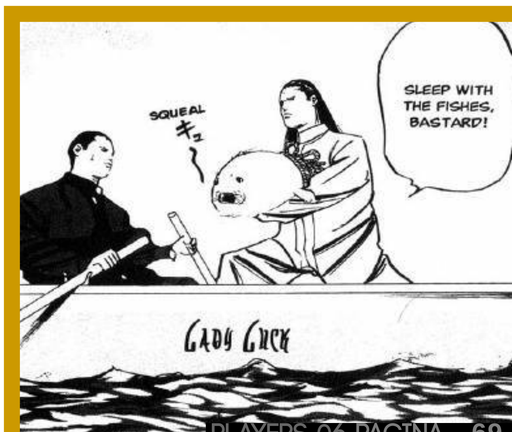
CHS eredita lo spirito guascone del culto *Sexy Commando Gaiden* di Usuta, l'atmosfera irreversibile di costante pericolo presente nelle opere di Burunson e l'amore incondizionato di Araki per i personaggi plasmati dall'amata g-pen. Purtroppo la delimitazione tra il concetto di omaggio e quello di citazionismo barbaro è più labile di quello che si possa credere e Nonaka supera più volte questa linea di demarcazione finendo col danneggiare la sua opera e apparendo al lettore vagamente pedante. Di certo i continui riferimenti culturali popolari inseriti non hanno controbilanciato la debolezza dell'intreccio dei primi *tankobon*. Essendo un gag manga, comunque, la ripetitività può essere giustificata, visto che molte delle scenette comiche reiterate nei capitoli iniziali andranno a formare l'ossatura di tormentoni efficaci nei successivi.

È logico come questo genere non necessiti orpelli visivi raffinati, ma Nonaka riesce nell'impossibile compito di essere alternativamente un delicato esteta delle espressioni e un pigro disegnatore che ricicla a un ritmo allarmante le sue tavole (seppur con infinita autoironia). Inoltre il suo tratto è a volte impreciso, disordinato, ma riesce sempre a mantenere alto l'interesse del lettore, probabilmente grazie alle infinite linee di dialogo a cui esso è sottoposto incessantemente. È in conclusione un ottimo companatico a fumetti più impegnati ma sfortunatamente appare ancora incompleto a chi conosce l'idioma d'Albione: dei diciassette volumi pubblicati in Giappone dal 2001 solo dodici sono stati tradotti. E dei successivi non ne compare nemmeno l'ombra all'orizzonte.



La madre di Maeda è di certo il personaggio più mascolino dell'intera pubblicazione. Ogni sua rarissima apparizione strapperà una sincera risata al lettore, gelando il sangue a tutti gli studenti presenti nelle vicinanze

Hokuto e il suo lacchè anonimo, nella loro immensa frustrazione da mancato dominio mondiale, si ritroveranno più volte ad agire impulsivamente, per esempio gettando una foca omonima nelle gelide rive di un fiume per eliminare un possibile rivale (senza riuscirci)





Kurosawa: Legend of a Strongest Man

La dolorosa presa di coscienza di un operaio di mezza età



Artista: Fukumoto Noboyuki
Provenienza: Giappone
Versione: Giapponese (scanlation in lingua Inglese)

Fukumoto, oltre a essere l'autore di Kurosawa, è conosciuto soprattutto grazie alla trasposizione animata di Kaiji a opera dello studio MadHouse, molto apprezzata anche in occidente dai cultori del genere.

I *seinen* di Fukumoto Noboyuki sono racconti che descrivono l'incedere di vite vissute amaramente, di giovani che hanno sprecato il loro tempo dietro a sogni irraggiungibili e di vecchi che, ormai senza più niente da perdere, reagiscono al torpore della loro sicurezza e iniziano una propria rivoluzione esistenziale.

Codesti figuri percorrono circoli viziosi e stagnano in situazioni senza un apparente via d'uscita, prigionieri di un errore fatale compiuto ingenuamente. Sono fantasmi incapaci di reagire alle pressantissime sollecitazioni della specializzata società giapponese, schiavi di una quotidianità frugale fatta di economici pasti precotti consumati in stanze anguste e deliri di rivendicazione esistenziale indirizzati a una collettività di cui sono infinitesimali meccanismi. Collettività da cui sono a loro volta ritenuti nient'altro che spazzatura, scarti che, non avendo conseguito titoli di studio superiori, meritano l'oblio di un lavoro sfiancante, inchinandosi e ringraziando con un sorriso stampato sul viso.

Nonostante tutto, i protagonisti di queste opere cercano di sopravvivere a lavori stremanti o debiti insolvibili, lasciando ardere nei loro animi la fede nei loro sogni irrealizzabili, come una speranza che li guidi oltre la tempesta delle loro miserevoli esistenze.

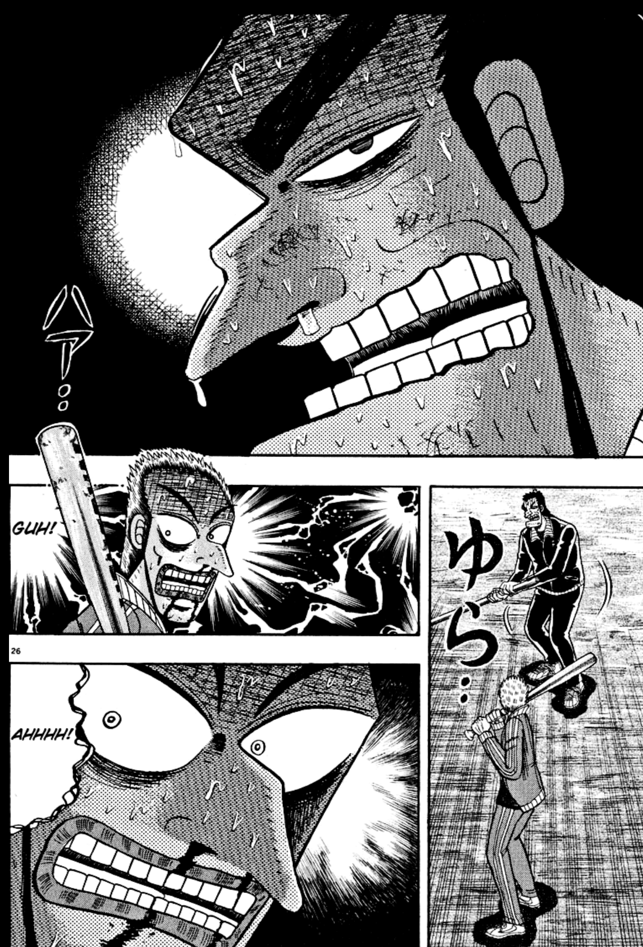
Per molti versi la caratterizzazione dei personaggi di Fukumoto si contrappone nettamente a quella dei più famosi manga *shonen* odierni. In queste saghe giovani adolescenti dotati di una *vis* eroica del tutto immotivata si accingono a salvare, da una fantomatica minaccia esterna, lo *Yamato*. E nel compiere il loro destino saranno sempre accompagnati da pettorute o piattute *tsundere*, vestite con marinarette d'organza, costruite a uso e consumo di un mercato *hentai* mai così florido come in questo periodo di sismi biblici, anzi scintoisti.

Nonostante l'amarissima serietà del *sensei,* nel raccontare le sue storie Fukumoto è riuscito a instillarle di una "comicità fisica" senza precedenti. Kurosawa, l'operaio di cui sono narrate le disavventure, è un uomo ormai sulla cinquantina, vergine (nonostante lo neghi) e totalmente fuori dai canoni di bellezza nazionali. È alto, incredibilmente robusto, dotato di una mascella tirannosauro-morfica, un setto nasale deviato che effluvia muco senza sosta e una zazzera ribelle che condivide con il suo giovane alter-ego *Kaiji* (dedito al gioco d'azzardo estremo). In sostanza un uomo delle caverne trasportato ai giorni nostri e, più in generale, il design più lontano dal concetto di *kawaii* che sia mai stato creato nella storia dei manga. Inoltre, il suo carattere, burbero e diretto rispetto ai canoni della rigidissima etichetta giapponese, e il suo bisogno disperato di socializzare con gli altri e realizzare le sue utopiche fantasie adolescenziali, non faranno che rendere ancora più disperatamente divertenti le continue disavventure di questo vegliardo disadattato. Un vero esempio di umorismo serio.

Kurosawa si ritroverà ad affrontare i dilemmi della sua esistenza e inizierà a lottare per la sua stessa realizzazione emotiva. Si troverà poi invischiato in combattimenti all'ultimo sangue con gang di ricchi, annoiati e nichilisti studenti delle superiori, armati di mazze da baseball che, come nella migliore delle tradizioni nipponiche, lo ridurranno a un ammasso tremebondo di carne sanguinolenta senza onore. La trama si dipanerà su questi binari fino a un finale fin troppo brusco, dovuto forse al mancato successo della serializzazione su una delle tante riviste dedicate ai manga di stampo *seinen.*

Il tratto dell'autore è inconfondibile, ricorda la viscerale arte di Go Nagai, le cui forme sinuose ed erotiche sono state filtrate da spesse e rigide linee spigolose, atte quasi a contenere l'esplosivo *pathos* emotivo dell'ultimo samurai Kurosawa. Gli undici *tankobon* (inediti in Italia) che comprendono l'opera sono scorrevoli e garantiscono al lettore attento un intrattenimento di alta qualità. Consigliatissimo.

La poetica di Kurosawa si gioca tutta sull'espressività degli sguardi e sulla realizzazione di sfondi e retini carichi di un'impressionante tensione animale, tipica solo delle opere di un certo peso.





Futuro

di Simone Tagliaferri

Tempo fa andai a vedere una mostra fotografica multimediale al Macro Testaccio di Roma, Futurspectives, nella quale alcuni artisti mostravano la loro visione del futuro. In realtà, di futuro ce n'era poco. Era più un presente contaminato dall'immaginario, trasformatosi in qualcosa di chiamabile, convenzionalmente, un domani possibile, ma che in realtà era semplicemente passato. Il futuro visto da un qualunque presente non è altro che la deformazione dell'oggi per ipotizzare un dopo che non sarà mai, anche se somiglierà al futuro reale, diventato presente. Ogni futuro immaginato è strutturato come una funzione di conservazione dell'esistente, del cui immaginario necessariamente si nutre. Asimov lo sapeva bene. La ricerca della visione del futuro ha sempre parlato per immagini stereotipate. L'uomo ha sempre sognato il futuro, ma se i sogni sono frammenti di vissuto che si affacciano nella coscienza, allora il futuro immaginato non è altro che un rigurgito del passato.

Il futuro degli anni 40-50-60 e così via, ovvero lo ieri del nostro oggi, è arrivato e non assomiglia affatto a quello ipotizzato, a parte qualche dettaglio. *1984* di George Orwell disegnava un futuro in cui uno stato totalitario avrebbe controllato ogni azione e sentimento della sua popolazione. Il Grande Fratello è arrivato, esiste, ma è molto diverso da quello descritto da Orwell, evidentemente ispirato dall'ascesa dello stalinismo, ente indefinito e angoscioso, quasi divino nel suo essere un occhio immanente sulla vita degli individui. Il Grande Fratello moderno, l'unico reale, per quanto non vero, è l'esaudimento di un desiderio nemmeno troppo segreto delle società turbo capitaliste, la metafora della possibilità di esistere mediaticamente e, di conseguenza, di vivere nel mondo come immagine congelata e riconoscibile in perpetuo stato di esposizione. L'angoscia non è essere guardati, ma l'uscita dalla visione di quell'occhio collettivo. Ma lo stesso Grande Fratello televisivo non è già passato?


THE
FREE
MAN

Vecchie e nuove onde

di Matteo Del Bo

JOYCUT

-Ghost Trees Where to desappear-

PILLOWCASE RECORDS



Selezionati per voi: ***Garden Grey, L@M, Gtrc***

I JoyCut nascono a Bologna, nel 2001, ma dopo dieci anni di carriera e un disco come *Ghost Trees Where To Disappear* a sentirli non si direbbe. Quello che traspare dalla loro musica, oltre a un evidente soddisfazione dei propri mezzi e completezza artistica maturata durante la loro carriera, è il suono dell'Inghilterra degli anni '80. La produzione del disco è affidata a Jason Howes (già con Block Party e Arctic Monkeys) e registrato presso lo studio londinese The Premises, interamente alimentato a energia solare, perché i nostri prestano particolare attenzione all'ambiente, tanto da rilasciare il loro disco in materiali 100% ecocompatibili oltre a costruire l'intero concept dell'album su tematiche ecologiste.

È la storia di Signor Uomo quella narrata nei 42 minuti di musica che fluiscono dalle casse dello stereo, che stanco dello stupro, figlio della modernità, perpetuato ai danni della Natura, parte alla ricerca di un rifugio che lo possa accogliere. È una storia narrata attraverso un rock trasversale, coperto di elettronica, che gioca a rimescolare le carte di un ventaglio di influenze palesi, quali Joy Division e The Cure, ma rielaborate con perizia tale da costruire un disco che premia l'ascoltatore con una grande varietà di situazioni, pur sempre prediligendo un approccio sognante, teso a cullare gentilmente il pubblico senza però tralasciare elementi importanti come ritornelli e cori catchy.

La voce è sempre in bilico fra il lamento e il sussurro, l'elettronica è perfettamente amalgamata nel contesto, tanto da diventare colonna portante delle canzoni quanto le chitarre; il piano diventa un accompagnamento indispensabile, creando un alchimia invidiabile che genera un suono con una forte impronta personale, impresa di certo non facile per chi cerca di farsi strada in un momento musicale dove parecchie band contemporanee pescano a piene mani dagli anni '80. Indubbiamente un disco consigliato a tutti gli amanti della scena new wave attuale e passata.

>>ASCOLTA IN STREAMING THE GRAMOPHONE <<

Destino inaspettato

di Matteo Del Bo

PULLING TEETH
-Funerary-
A389 RECORDINGS



Selezionati per voi: ***Grudgeholder, Funerary, Waiting***

Disco dopo disco, i Pulling Teeth sono divenuti una piccola e apprezzata realtà e quest'anno tentano il colpo gobbo con la loro quarta prova in studio, *Funerary*, ponendo le basi per un evoluzione tutt'altro che scontata.

La prima metà del disco è il manifesto di quanto di meglio si possa chiedere al giorno d'oggi nell'ambito hardcore più intransigente: tutto funziona a meraviglia grazie a un'eterogeneità invidiabile, con momenti che vanno da esaltanti rallentamenti da pugno alzato in aria a schegge impazzite di fronte alle quali non sai nemmeno come reagire, passando per dei pezzi evidentemente pensati per scatenare il più grosso e violento circle pit possibile. Parlando di influenze musicali è impossibile non sentire quella vena metallica che rimanda a un certo tipo di thrash, Slayer in primis.

Il comparto vocale non è da meno della parte strumentale e stupisce per la sua varietà, mostrando come si possa essere fantasiosi anche in ambiti estremi, scongiurando il pericolo di scadere nel cantato monocorde tipico delle band hc di basso (e scarso) profilo. Mike Riley riesce nella non facile impresa di cantare, in alcuni frangenti, come il risultato di un'unione perfetta fra Tom Araya e John Tardy.

Ma è con la title-track, posta a metà del disco, che arriva la svolta inaspettata: rallentano in maniera drastica la loro proposta, inseriscono elementi inconsueti come cori, un tappeto elettronico e sul chiudere anche degli archi e un pizzico di oriente, creando un pastone lento che riprende tanto le vecchie glorie del doom quanto le nuove leve. Non si tratta, però, di un esperimento isolato, il resto del disco segue le coordinate tracciate da Funerary e ci mostra una band talmente a proprio agio in territori così lontani dal loro solito che viene da chiedersi se non abbiano sempre suonato, segretamente, pezzi del genere.

Un azzardo che scontenterà i fan più intransigenti, sono sicuro; per me una delle uscite più interessanti dell'anno.

>>ASCOLTA IN STREAMING THE GRAMOPHONE <<

Electro-funk evolved (?)

di Pietro Recchi

NO SURRENDER

-Medicine Babies-

ZEROKILLED MUSIC



Selezionati per voi: ***Give It Up, Heart, Mountain***

Solitamente sono i grandi eventi nefasti a sancire lo sfaldamento - o perlomeno l'obbligata messa in standby - delle band. Per fortuna, non è questo il caso dei newyorchesi No Surrender che, dopo un onesto e criticamente apprezzato esordio autoprodotto (quel *White Power Black Magic* datato ormai 2003) si sono trovati a dovere congelare le attività della band a causa del reclutamento a tempo pieno di Eddie Steeples nel cast di *My Name Is Earl*, serial di grande blasone targato NBC. Terminate le riprese e riarruolato Steeples, i No Surrender hanno ripreso il discorso musicale esattamente laddove interrotto, smussando i propri angoli e l'impeto da esordio con le esperienze, musicali e non, accumulate negli anni dal resto della band e impreziosendo la propria proposta con la partecipazione di amicizie illustri, quali Tunde Adebimpe (Tv On The Radio) e Costanza Francavilla, personaggio legato - non solo musicalmente - a Tricky.

Il risultato è un affresco sonoro che, sotto l'ala protettiva dei padri putativi della black music, tenta di coniugare electro-funk e alt-hi-phop, con un'attitudine smaccatamente indie-rock. Il risultato non riesce perfettamente e, oltre a una linea di demarcazione fin troppo evidente tra le due correnti underground (tanto che l'album si potrebbe suddividere concettualmente in due blocchi ben distinti), a far storcere il naso è l'affannoso tendere al singolo definitivo, quello capace di elevare i No Surrender dall'anonimato underground per proiettarli nello stardom del genere. Il fatto che, in almeno in paio di occasioni (*Give It Up* e *Godda Get It*, di cui è stato girato anche un interessante videoclip), il colpo vada quasi a segno non fa molto per cancellare il gusto plasticoso dalla bocca dell'ascoltatore.

In quest'ottica, appare ironico come i momenti più riusciti dell'album siano proprio quelli più intimisti, sotto le righe e distanti dalle luci ammalianti dei dancefloor, come l'ipnotica *Heart* o lo stralunato incedere dell'ottima *Mountain*.

>>ASCOLTA IN STREAMING THE GRAMOPHONE <<

Un momento di quiete

di Tommaso De Benetti

VINCE

-Invisibili Distanze-

DISCO DADA



Selezionati per voi: ***Occhi Liquidi, In Questo Inferno Vero, Disordine Universale***

Se c'è un termine che calza a pennello al suono di Vince (one man band più extra) è "liquido". Un miscuglio di post-rock condito con un'insalata di funghi allucinogeni, paesaggi musicali al rallentatore e una psichedelia che potrebbe piacere a chi si è sempre domandato cosa succede nella parte in ombra della luna. A differenza dei Pink Floyd, però, la musica di *Infinite Distanze* non riesce a essere malinconica, e probabilmente nemmeno lo vuole. Dolce, dilatata e calma, ma non triste. Magari, a tratti, intimistica.

Aiutato dall'ingegnere del suono Anto D'Urso, dal batterista Max Messina, con la supervisione artistica di Ignazio Orlando (già con i CCCP) e il contributo della scrittrice noir Grazia Verasani (suo è *Quo Vadis, baby?* da cui Salvadores trasse un film qualche anno fa), Vince Pastrano mette insieme otto tracce notturne, che sembrano espandersi all'infinito con momenti puramente strumentali e interpretazioni vocali fra il sussurrato e il proclamato, una declinazione "alla CCCP" evidente in particolare nel ritornello di *Disordine Universale*.

La voce di Vince, melliflua e delicata, srotola elegantemente suggestioni visive più che concetti precisi, contribuendo alla netta sensazione che *Infinite Distanze* sia un disco concepito per essere ascoltato in stati di coscienza alterati *(sì, il tempo ti darà, quello che hai perso o scivola / e diventa come l'autunno che non scalda più / come l'autunno che va / e il pensiero restituirà ogni assenza / di cui senti la mancanza / ogni bisogno che hai dimenticato / e ogni passo / che non hai compiuto / con il tuo filo fra le dita / ti fermerò ai tempi della vita / e sarai come l'estate / come l'autunno / che la sfiora col freddo / e diventa inverno)*.

Un'uscita italiana di ottima qualità, degna di interesse per chi non si ferma a Radio Deejay e meritevole di un plauso aggiuntivo per la possibilità offerta di ascoltare ben cinque tracce in streaming direttamente dalla pagina Facebook dell'artista.

musica digitale il punto della situazione

di Tommaso De Benetti

seconda parte

La prima puntata di questo speciale sulla musica digitale (apparsa su **Players** 05) si chiudeva con due domande.

Partiamo dalla seconda questione, ovvero: fra servizi di streaming, dischi rilasciati gratuitamente e siti torrent, come se la passano gli artisti? Mi sono procurato un po' di dati, aggiornati al 2010, e la situazione è, per mancanza di termini migliori, "perlomeno interessante". Facciamo l'ipotesi di un musicista solista (non una band, attenzione) che voglia guadagnare uno stipendio minimo di $1.160 mensili (circa 790€) esclusivamente vendendo la musica che compone e suona. Se il suddetto musicista decidesse di stamparsi il CD e venderlo a un prezzo medio di $9.90, una volta tolte le spese potrebbe trattenere circa l'81% dei ricavi, raggiungendo quindi lo stipendio minimo con 143 copie vendute. Per qualcuno con un minimo di talento, un obiettivo tutt'altro che irraggiungibile. Passando per iTunes, e considerando il caso della vendita dell'album completo, i ricavi scenderebbero di colpo al 9,45%, portando le copie digitali da piazzare per raggiungere lo stipendio minimo a 1229. Situazione abbastanza analoga a quella dell'ottenere un contratto discografico vantaggioso, dove le copie minime da piazzare passerebbero a 1161, o, nel caso di un primo contratto, a 3871.

Il dramma sembra iniziare contando i download delle singole tracce necessari alla sopravvivenza (circa 12.399 sia con iTunes che con Amazon) ed esplode passando in rassegna i ricavi provenienti dai servizi di streaming: per non morire di fame, un solista dovrebbe ottenere mensilmente 849.817 passaggi su Rhapsody, 1.546.667 su Last.fm e ben 4.053.110 su Spotify. Per farvi capire l'enormità di queste cifre, vi basti sapere che una band estremamente popolare come i Cure ha, in totale, 86.000.000 passaggi su Last.fm. Altro aneddoto interessante: rumor non confermati dalle due parti interessate, parlano di un assegno di appena $167 staccato da Spotify per pagare 1.000.000 di passaggi dell'hit planetario di Lady Gaga, *Poker Face*. Alla luce di statistiche simili è chiaro che una band indie di quattro o cinque elementi, che magari necessita di intermediari per potere avere uno sbocco concreto sul mercato (un responsa-



RIAA: when the 'sellers' start thinking they're more important than the 'makers' and the 'users', you know we've got trouble.

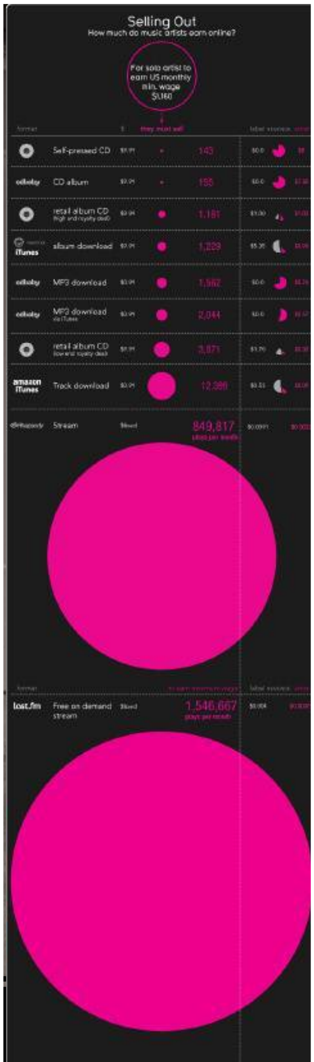
-hugh

bile web, servizi come CD Baby per sbarcare su iTunes, ecc.), non ha alcuna speranza di guadagnarsi da vivere affidandosi esclusivamente alla distribuzione digitale.

Nulla vieta, però, di utilizzare tutti questi canali contemporaneamente per scopi diversi: ad esempio, i servizi di streaming per farsi conoscere e le edizioni "per fan" in CD per recuperare il grosso dei costi. Molti artisti negli ultimi due anni hanno intrapreso questa strada, e sebbene gli introiti derivanti dalla "musica pura" si siano notevolmente ridimensionati, il sistema pare funzionare per più di qualcuno, a patto di unirlo a un'attività live abbastanza intensa. Resta il fatto che il musicista che si occupa esclusivamente di musica è una figura in estinzione: gli sviluppi recenti costringono molte formazioni a diventare "brand manager" e a moltiplicare la loro presenza online e offline, sulle note di una canzone che più o meno fa così: "evolversi o morire".

Riguardo alla prima domanda, ovvero, cosa ha in mente Apple, il 6 giugno 2011 alla WWDC di San Francisco è stato presentato iCloud, un servizio di cloud storage che si estende a tutte le applicazioni principali della Mela e che è in grado di "pushare" contenuti a tutti i dispositivi dell'utente. Nel momento in cui scrivo le implicazioni del nuovo sistema non sono del tutto chiare, ma per quanto riguarda iTunes si tratta semplicemente di avere gli acquisti disponibili ovunque e della possibilità, per $24.99 all'anno, di spostare tutta la collezione su iCloud, anche per quanto riguarda gli mp3 rippati o acquistati altrove. Senza dubbio una buona offerta per chi usa iTunes intensivamente, ma niente che possa impensierire i servizi di streaming esaminati in precedenza. Alla prossima puntata.

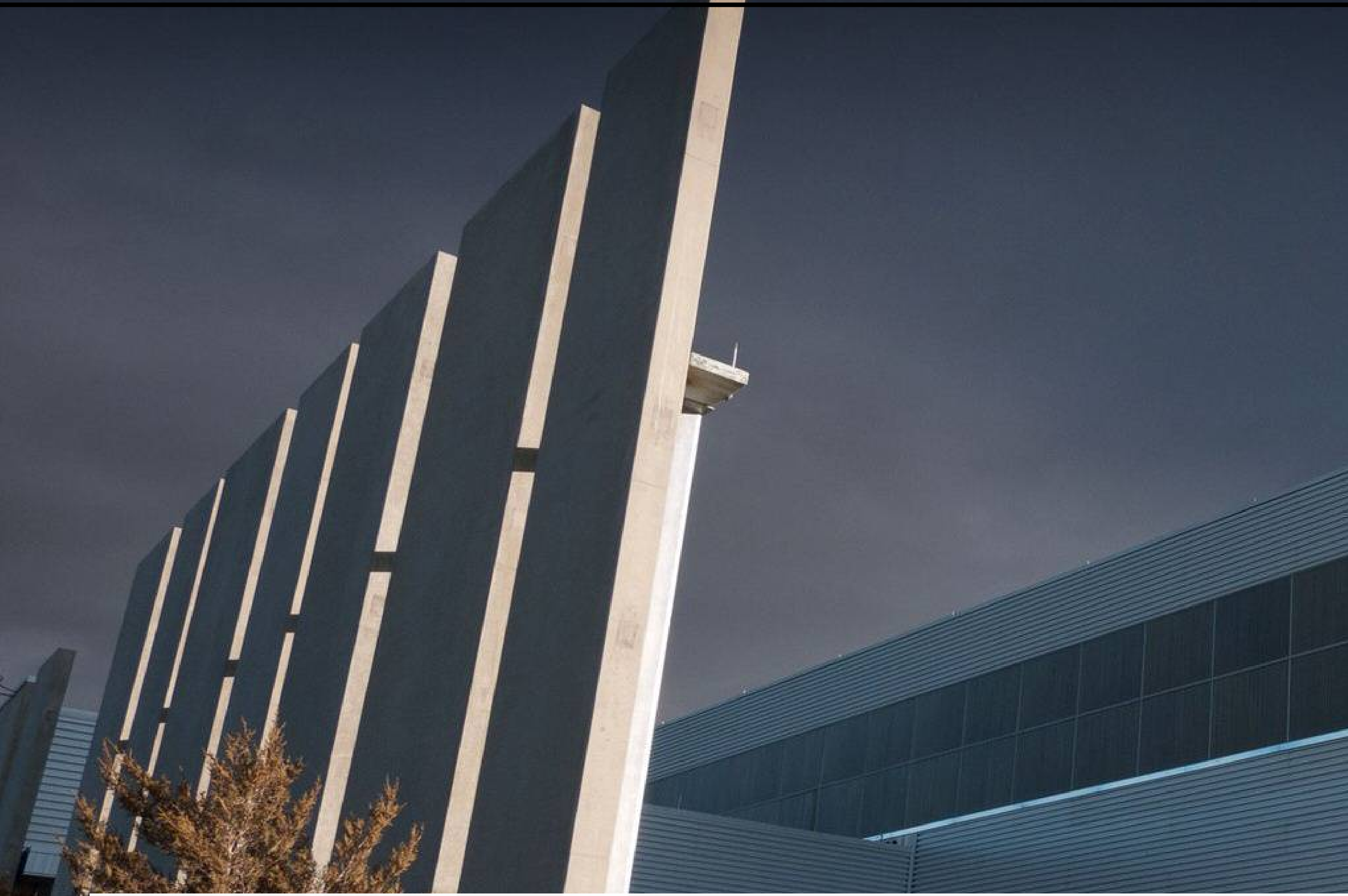






Amaca	Scolorina	Minigonna	Sorbetto	Rock
Vs	Vs	Vs	Vs	Vs
Materassino	Gomma pane	Pantacollant	Aspic	Il Potere





The Facebook Program. Da quando la CIA lo ha lanciato, nel 2004, è diventato lo strumento di sorveglianza più sofisticato e più efficace mai avuto a disposizione. In poco tempo ha scalzato via tutti gli altri programmi di spionaggio e reperimento dei dati, ha ridotto drasticamente le spese dell'Agenzia d'Intelligence e fatto risparmiare milioni di dollari al governo statunitense.

"Dopo anni passati a monitorare, spiare e schedare informazioni riservate di milioni di cittadini - ha detto il vice direttore della CIA - i servizi segreti americani hanno finalmente escogitato questo metodo rivoluzionario per creare un gigantesco database, senza sprecare tempo. E tutto a costo zero". Una trovata geniale insomma, che è valsa un riconoscimento speciale all'agente Mark Zuckerberg – ideatore e coordinatore del programma – insignito, qualche settimana fa, di una medaglia al merito nei quartieri generali della Cia.

Avete abboccato? Certo che no. Ovvio che sia una palla. Ben confezionata però, e fatta girare in rete come una chicca dal sito americano The Onion, il giornale satirico-demenziale che non se ne fa scappare una. A finire sotto la scure in questo caso è Julian Assange, che in un'intervista recente l'aveva sparata grossa. "Facebook è la più potente macchina di sorveglianza che sia mai stata creata", avevo detto. Non che il social network sia controllato dal governo Usa, specifica, ma di certo quest'ultimo esercita delle pressioni politiche e giuridiche su tutti i colossi come Google, Facebook e Yahoo, che avrebbero creato delle interfacce apposite per le intelligence americane, facilitandone l'accesso ai milioni di profili.

Facebook replica all'istante: "Noi non passiamo informazioni sui nostri utenti alle autorità governative, se non quando siamo costretti per legge". Sarà vero? Complottista o meno, quella di Assange non suona poi come una teoria così stralunata.

Prendete la Stasi o il KGB. Che cosa avrebbero dato in cambio? Un pozzo inestimabile di informazioni di oltre 700 milioni di persone in tutto il mondo (17 milioni soltanto in Italia) con nomi e cognomi, impiego, preferenze sessuali, musicali, orientamento religioso e politico, famiglia, amicizie, rapporti interpersonali, abi-



di Maria Teresa Sette

nella rete del ragno

tudini, indirizzi email e numeri di telefono di amici e parenti, centinaia di foto, esatta localizzazione, stato aggiornato di quello che stanno facendo. Praticamente una manna caduta dal cielo per le agenzie di marketing, materiale pregiatissimo per forze di polizia e servizi segreti di mezzo mondo, sogno postmoderno per le dittature di ieri, più reale che mai per quelle di oggi.

Forse lo spifferatore di cabli tanto torto non ce l'ha. E del resto le sue esternazioni non sono poi tanto diverse da quello che Evegeny Morozov va affermando a gran voce da un po' di tempo. Nel suo ultimo libro *The Net Delusion: How Not to Liberate the World*, lo studioso e giornalista bielorusso spiega, con argomentazioni semplici quanto acute, come Facebook e la Rete in generale offrano ai regimi autoritari degli strumenti formidabili di sorveglianza e manipolazione. Una risposta sagace e provocatoria ai cyber-utopisti, quelli per cui Internet – comunque vada - condurrà ineluttabilmente alla libertà e alla pace nel mondo.

Un esempio eclatante e attuale sono le rivolte arabe. Le Facebook revolution, si è detto. E certamente nessuno mette in dubbio il ruolo cruciale dei social network nell'alimentare i focolai, nella mobilitazione e organizzazione delle proteste, ma forse troppo si sottovaluta il loro lato oscuro. Quello che spesso si tralascia è il fatto che sia i governi dei paese democratici che i regimi dittatoriali – sostiene Morozov – hanno ormai piena padronanza dello strumento, hanno introdotto Facebook e Twitter nell'arsenale tecnologico, e sono abilissimi a piegarli ai loro scopi come mezzi di monitoraggio dei dissidenti, propaganda, censura o depoliticizzazione (passare le ore a piantare ortaggi su *Farmville* vi sembra ad esempio attivismo virtuale?).

In Siria, "Facebook ormai rappresenta un enorme database nelle mani del governo" ha detto Ahed al-Hindi, attivista siriano che nel 2006 è stato arrestato in un Internet café di Damasco, poi rilasciato e fuggito negli Stati Uniti dove fa parte del movimento CyberDissidents.org. Lui continua a credere nell'attivismo virtuale, "ma i cyber ribelli devono essere sempre più consapevoli di parlare ai loro amici così come ai loro oppressori". Il rischio, altrimenti, è che quello stesso internet – osannato come portatore sano di democrazia – assuma sempre più le sembianze di uno "spinternet": la ragnatela invisibile che le autorità stanno tessendo sul web per incastrare gli insetti ribelli.



Ksayer1@flickr.com

Intervista a Cd Projekt

a cura di Players Magazine

La quasi totalità dei giochi di ruolo che sono in commercio ha come ambientazione un mondo fantasy o, più raramente, fantascientifico. Ritieni sia possibile svilupparne uno ambientato cronologicamente ai giorni nostri? Come lo vedresti?

È sicuramente un'idea interessante. Mi piacerebbe molto vedere un RPG con ambientazione contemporanea. Tuttavia sarebbe piuttosto difficile riuscire ad armonizzare tutte le caratteristiche fondamentali del genere. Sarei curioso per esempio di vedere quali mostri si incontrerebbero, che aspetto avrebbe il proprio party, e la cosa più importante di tutte: i dungeon.
Non ci sono molti esempi di ambientazione ai giorni nostri, quindi come giocatore e come sviluppatore provo sempre molto interesse verso quei prodotti che provano ad abbattere le barriere dei setting più comuni.

Talvolta i videogiochi vengono tacciati di avere pessime sceneggiature, ma non è sicuramente il caso di *The Witcher*. Quanto ha contribuito, da questo punto di vista, il fatto che la saga sia basata sugli scritti dell'autore polacco Andrzej Sapkowski? È stato coinvolto nello sviluppo del gioco? Cosa ne pensa Sapkowski del vostro prodotto?

Sapkowski ha creato il mondo in cui la saga è ambientata. Noi vediamo la nostra opera come l'atto di costruire un edificio utilizzando materiali già pronti e adeguati al ruolo. È sicuramente un vantaggio rispetto ad altri sviluppatori che devono basarsi su mondi fantasy generici.
Cerchiamo di carpire dai libri di Sapkowski il più possibile in termini di setting, cultura, etc., ma la storia è nostra e completamente originale. Riguardo la sua opinione sul nostro gioco… Gli è piaciuto molto il nuovo look di Geralt.

Il motto del gioco *The Witcher* è affascinante: "Non esiste il bene o il male: solo azioni e conseguenze". Quali sono state le conseguenze di aver deciso di pubblicare *The Witcher 2* solo su PC, escludendo il mercato console?

The Witcher 2 è stato realizzato direttamente con il PC in mente. Si avvale pienamente di tutte quelle caratteristiche che puoi trovare esclusivamente su un home computer. D'altra parte questo non significa che non vorremmo realizzare una versione per console. Ci piacerebbe, ma attualmente la nostra priorità è completare la versione PC, ed è lì che stiamo concentrando ogni risorsa.

L'edizione regolare di *The Witcher 2* uscirà nei negozi il 17 maggio e sarà disponibile anche una strepitosa Collector's Edition. Alcuni pensano che il Digital Delivery sia il futuro, ma personalmente spero che ci sarà sempre spazio anche per edizioni limitate come questa. Quale direzione pensi che prenderà il mercato nel futuro?

Penso ci sia spazio per entrambe le distribuzioni, sia digitale che fisica. Io per esempio preferirei sempre avere una scatola sulla mensola, con tutto quello che contiene. D'altro canto ci sono persone che non vorrebbero nemmeno disturbarsi ad uscire per comprare giochi in negozio, e per loro la distribuzione digitale è perfetta. Per riassumere: non penso che la distribuzione digitale annullerà quella fisica. Penso possano coesistere tranquillamente.





CD Projekt è parte di Good Old Games (gog.com), un servizio che pubblica vecchi videogiochi non reperibili in nessun altro modo. Puoi dirci qualcosa di più su GoG?

Offrono classici di qualche tempo fa. Se stai cercando di rigiocare grandi classici della tua infanzia, o vuoi provare a reperire titoli di cui hai solo sentito parlare, GoG è probabilmente il posto migliore da dove iniziare la ricerca. Tra l'altro tutti i loro giochi sono privi di DRM, e a mio parere è un grandissimo punto a favore.

***The Witcher* sembrava camminare su un filo in bilico tra il titolo adulto con contenuto decisamente maturo e il solito gioco con target adolescenziale. La rappresentazione di un mondo con personaggi e società dominati dal sesso è un espediente interessante… Il ruolo ricoperto dal sesso nel gioco (di cui le carte sono l'esempio più lampante) lo è decisamente molto meno. Molte sottotrame sono profonde e affascinanti… Alcuni personaggi, tra cui il clone di Sherlock Holmes, semplicemente non riuscivano ad apparire "reali". Sei d'accordo? State lavorando per migliorare questi aspetti nel seguito?**

Il primo The *Witcher* era un RPG molto particolare, e tutti quegli elementi che hai menzionato hanno contribuito a renderlo tale. Personalmente non vedo nulla di male nello scambiarsi le carte (in realtà penso fossero molto valide dal punto di vista artistico). Sicuramente c'erano alcuni aspetti del gioco che avremmo potuto realizzare in modo migliore, o comunque in modo differente.

In *The Witcher* c'era un certo grado di libertà per quanto riguarda le scelte e le conseguenze. Ma il modo in cui si sviluppavano sembrava un po' troppo schematico: una cutscene con una voce che avvisa che "siccome non hai fatto questo, adesso succede quest'altro". Questa soluzione spezzava l'illusione di essere in un mondo tangibile e progressivo, perché metteva alla luce la sua natura "a bivi". Terrete lo stesso sistema per il seguito o utilizzerete una meccanica più sottile?

Sarà molto più sottile questa volta. Non voglio rovinare la sorpresa quindi lo vedrai di persona, ma sono sicuro che non ti deluderà.

The *Witcher*, *Bulletstorm*, *Painkiller*, *Call of Juarez*, *Two World*, *Nail'd*… La Polonia sembra la nuova Terra Promessa dei videogiochi. Com'è possibile?

Non so se sia corretto definirla "Terra Promessa", ma sicuramente se si parla di realizzare videogiochi abbiamo gente parecchio talentuosa, e questi sono i risultati. La recente fioritura di titoli polacchi ci rallegra e speriamo sinceramente che sia solo il preambolo di ciò che verrà.

THE WITCHER 2
ASSASSINS OF KINGS



Mai giudicare un gioco DALLA CONFEZIONE?

di Dario Oropallo

Piattaforma: PC
Sviluppatore: CD Projekt RED
Produttore: CD Projekt
Versione: PAL
Provenienza: POLONIA

La deriva totalitarista dell'Unione Sovietica, la devastante crisi economica e i conflitti etnici seguiti al crollo della cortina di ferro hanno segnato profondamente la cultura dei paesi dell'Europa orientale. La saga di *Wiedźmin* di Andrzej Sapkowski, il cui primo racconto risale al 1986, presenta i temi e l'iconografia che caratterizzeranno gran parte della produzione artistica degli anni '90: un realismo politico, sociale ed economico, unito all'epica tolkieniana e al folklore tradizionale, allegorizzati in un medioevo cupo e decadente. CD Projekt riuscì a congiungere questi elementi con un gameplay elaborato, parzialmente influenzato dalla produzione di giochi di ruolo occidentali: apprezzato per una meccanica di scelte morali non scontate, una trama intensa e originale, e una galleria di personaggi eccezionali, il primo *The Witcher* fu riconosciuto sin da subito come una gemma grezza che, con l'uscita dell'Enhanced Edition del 2008, è diventato un punto di riferimento per il genere in ambiente PC.

Geralt di Rivia è nuovamente coinvolto nella politica interna dei Regni Settentrionali e si troverà a braccare un gruppo di misteriosi assassini che, in qualche modo, sembra essere legato alla sua resurrezione. Immemore di un passato che lo perseguita, Geralt è un personaggio sempre più profondo, complesso e apparentemente distante dal mondo che lo circonda: un essere "super partes" che permette al giocatore di osservare, interagire e confrontarsi con i personaggi, i mostri e i complessi rapporti che intercorrono tra ognuno di essi;



Geralt non dimenticherà di rilassarsi, di tanto in tanto

ma egli è anche un'entità con una propria storia, un suo carattere e una sua etica che spinge il giocatore a riflettere su ogni risposta, ogni atto compiuto durante la partita. Non perché manchi una netta dicotomia tra ciò che è giusto e ciò che è sbagliato, ma perché gli esiti delle vostre azioni sono difficilmente prevedibili.

La trama di *The Witcher 2 Assassins of Kings* combina efficacemente svariati modi di narrare gli eventi: lettura, dialoghi, filmati e quick time event si susseguono con ritmo incalzante, affiancati da missioni secondarie atte ad approfondire taluni aspetti del gioco e a rendere il giocatore ancora più protagonista di quanto avviene.

Sono evidenti i numerosi rimaneggiamenti effettuati sulle meccaniche di combattimento e sullo sviluppo del personaggio. Abbandonate le velleità "ritmiche" del predecessore, ora gli scontri richiamano quelli di un qualsiasi hack'n'slash, arricchendoli con il necessario utilizzo dei segni magici e degli oggetti alchemici; alchimia che, con una semplificazione nel recupero delle materie prime e nella creazione delle varie pozioni, bombe, unguenti e trappole, ricopre un ruolo ancora più importante nelle meccaniche di gioco e, al massimo livello di difficoltà, si trasforma in una delle più efficaci armi nelle mani di Geralt. Lo sviluppo del personaggio si presenta nuovamente peculiare, seguendo un inedito schema ad albero: quattro discipline base si sviluppano in numerose abilità; queste si legano tra di loro, creando una rete che permette una notevole personalizzazione del personaggio e delle sue facoltà.

" La trama di The Witcher 2 Assassins of Kings combina efficacemente svariati modi di narrare gli eventi"

La qualità del lavoro svolto sul comparto tecnico dallo sviluppatore polacco è egregia: l'engine proprietario presenta scorci e personaggi sontuosi, la pienezza dei colori esalta gli effetti di luce, saziando lo sguardo del giocatore e sfidando le caratteristiche tecniche dei nostri PC, anche a causa della scarsa ottimizzazione del codice sorgente e di alcuni bug. Un piccolo appunto riguardo la colonna sonora del gioco, inclusa nella confezione: il lavoro di A. Skorupa e K. Wierzynkiewicz è eccellente e sembrerebbe rifarsi alle melodie di H. Shore.

CD Projekt ha l'indiscutibile merito di essere riuscita a realizzare un gioco di ottima fattura: *The Witcher 2 Assassins of Kings* è purificato, libero da numerosi pesi inutili, pur senza perdere la maturità e l'originalità narrativa e tematica. Un seguito denso e armonioso, di rara bellezza.



L.A. NOIRE

Omicidi negli
ANNI '40

di Antonio Lanzaro

Se c'è una cosa in cui Rockstar è maestra è raccontare storie. La bugia del sogno americano in *Grand Theft Auto IV* resta ancora un punto di riferimento per questa generazione di giochi, così come la realtà feroce e crudele del selvaggio west di *Red Dead Redemption*.

L.A. Noire è l'ennesima dimostrazione della bravura di questi cantastorie. Cole Phelps è un pluridecorato marine americano approdato al dipartimento di polizia di Los Angeles. Grazie alla sua abilità dimostrata sul campo presto viene promosso a detective, cominciando quella che sembra destinata a essere una fulgida carriera. Ma ben presto la sua rigida morale si scontrerà con la dura realtà di una Los Angeles corrotta a tutti i livelli.

Il gioco ripercorre la carriera di Phelps, che comincia con la pattuglia, per poi passare al traffico, alla omicidi e così via. La natura dei casi cambia di conseguenza, ma di solito c'è sempre una morte sospetta su cui indagare. La raccolta di indizi sulla scena del crimine è uno degli aspetti principali del gameplay. Ogni particolare può essere importante per lo svolgimento delle indagini. È quindi fondamentale prestare molta attenzione in queste fasi e interrogare gli eventuali testimoni presenti sulla scena del crimine. .Didascalia 1: Le sezioni d'azione in cui ogni tanto verremo coinvolti sono in genere molto semplici da portare a termine

Piattaforma: Xbox360, PS3, PC
Sviluppatore: Team Bondi
Produttore: Rockstar Games
Versione: PAL ITA
Provenienza: Australia



Ogni caso comincerà con la raccolta di indizi sulla scena del crimine

Gli indizi trovati di solito ci portano alla location successiva, dove bisogna cercare altri indizi o eventualmente interrogare un sospetto. E qui entra in scena l'altro aspetto principale del gameplayGli interrogatori consistono nel porre alcune domande selezionabili dal nostro taccuino e nel capire se la persona che abbiamo di fronte dice la verità. Nel caso in cui crediamo stia mentendo, possiamo sia esternare un nostro dubbio sulla veridicità della dichiarazione, sia accusare esplicitamente di mentire, ma in quest'ultimo caso dobbiamo indicare una prova a supporto della nostra tesi. Queste meccaniche ricordano molto gli interrogatori dei teste nelle aule di tribunale di *Phoenix Wright*. Quello che *L.A. Noire* offre in più è una sbalorditiva tecnica di animazione facciale che permette di scrutare imputati e testimoni alla ricerca di segni di nervosismo che possano tradire una bugia. La recitazione è più che buona. D'altra parte sono stati coinvolti attori affermati come Aaron Staton, uno dei protagonisti di *Mad Men*, che interpreta Cole Phelps.

Il tutto è inserito negli anni '40 di una Los Angeles liberamente esplorabile nella più classica tradizione Rockstar, che dà alla produzione un retrogusto da *GTA*. Non meraviglia, quindi, la presenza di (banali) missioni secondarie e collectibles da trovare. Per fortuna sono opzionali, così come guidare per spostarsi alla destinazione successiva. Perfino le sezioni d'azione, che coinvolgono sparatorie o inseguimenti, a piedi o in auto, sono saltabili se vengono fallite per più di tre volte. Queste scelte sottolineano con forza che il focus del gioco è altrove.

Sotto il vestito da *GTA*, *L.A. Noire* è un gioco diverso, che punta su una trama ricca, una recitazione convincente e meccaniche di gioco poco frequentate. È chiara la volontà di Rockstar di garantire la massima accessibilità al titolo, mettendo anche i giocatori meno smaliziati nelle condizioni di arrivare agilmente a vedere i titoli di coda. Ma la noia potrebbe far desistere prima, viste le meccaniche di gioco ripetitive e talvolta perfino superflue.

"Quello che L.A. Noire offre in più è una sbalorditiva tecnica di animazione facciale"

Il grosso problema di *L.A. Noire* sta proprio in questa sua voglia di proporsi come film interattivo, che finisce per mettere gli interessi della trama davanti al gameplay, costringendo il giocatore a decisioni dolorose e sbagliate, pur di pennellare con colori forti quel mondo corrotto degli anni '40 che non è poi così lontano dal nostro. Le meccaniche di gioco semplicistiche e forse non del tutto a fuoco sono il prezzo da pagare per godere dell'ennesima bella storia targata Rockstar e dell'ennesimo splendido finale, doloroso come un pugno nello stomaco.



BRINK

Piattaforma: PC, Xbox 360, PS3
Sviluppatore: Splash Damage
Produttore: Bethesda Softworks
Versione: PAL
Provenienza: UK

Arca senza ALLEANZA

di Davide Giulivi

Nel 2004, il neonato studio di sviluppo Splash Damage tramutò la completa cancellazione di un'espansione per *Return to Castle Wolfenstein* in un successo planetario. Il gratuito *Enemy Territory* costrinse infatti gli appassionati di FPS a vestire i panni di ingegneri, agenti infiltrati e medici in grado di guarire le peggiori ferite con pochi colpi di sutura, dimostrando come da un evento potenzialmente negativo possano nascere frutti inattesi. *Brink* racconta invece una parabola diametralmente opposta, quella dell'isola artificiale chiamata Ark, costruita nel 2045 come modello di eco-sostenibilità e presto tramutatasi nell'unica speranza di sopravvivenza dei pochi esseri umani scampati all'innalzamento dei livelli oceanici.

Lo scontro tra le forze di sicurezza dei fondatori e i rivoltosi abitanti delle bidonville, createsi intorno agli asettici e stilizzati edifici originali, si dipana su otto missioni incentrate su obbiettivi concreti, quali l'estrazione di piloti caduti in mano nemica, il recupero di documenti di intelligence e il sabotaggio degli armamenti avversari. Al giocatore viene data non solo la possibilità di cambiare fazione in qualsiasi punto dello scontro, ma anche di personalizzare di volta in volta il suo alter ego bellico, utilizzando un editor dei lineamenti e del vestiario che non ha nulla da invidiare a quelli resi noti da Bethesda in titoli come *Oblivion*.



L'HUD svolge uno splendido lavoro nell'identificare gli obiettivi primari e secondari, rendendo lieve la curva di apprendimento delle mappe

La stazza scelta influisce sulla funzionalità SMART, una sorta di parkour utile nel momento in cui si desidera folleggiare tra balaustre, corrimano e ostacoli di media altezza per raggiungere rapidamente la zona dello scontro, o per fuggire dalla linea di tiro di un avversario più lento e robusto, mentre un vasto arsenale di armi potenziabili con l'acquisizione di punti esperienza è condiviso da tutte le classi.

A supportare il tutto c'è un HUD particolarmente efficace, in grado di mostrare, tramite un intuitivo menu a ruota, tutti gli obbiettivi primari e secondari disponibili a ogni classe, che dopo essere stati selezionati risultano ben identificabili anche ai neofiti delle mappe. Queste ultime sono infarcite di punti di controllo che, se conquistati, permettono ai componenti della squadra di cambiare arma e classe in qualsiasi momento della battaglia, in modo da adeguarsi alle diverse fasi delle missioni.

Brink ha, sulla carta, tutte le qualità necessarie ad animare le nottate di ingegneri intenti a piazzare torrette e mine, agenti mimetizzati nelle vesti del nemico e soldati muniti di molotov e cariche esplosive, ma è nell'esecuzione che mostra tutti i suoi limiti: nella maggior parte dei livelli l'azione tende infatti a concentrarsi in zone ristrette, che vengono raggiunte tramite lo SMART dopo aver percorso lunghi corridoi deserti, sacrificando la strategia in favore di determinanti assalti in massa. A poco serve poi piroettare tra i container e la sporcizia delle zone ribelli, dato che il fuoco incrociato di un paio di nemici è in grado di atterrare istantaneamente i guerrieri più agili, mentre quelli più robusti riescono ad assorbire interi caricatori prima di assaggiare la morbida moquette ecologica.

" Brink ha, sulla carta, tutte le qualità necessarie ad animare le nottate di ingegneri intenti a piazzare torrette e mine, agenti mimetizzati nelle vesti del nemico e soldati muniti di molotov e cariche esplosivei"

L'ultima fatica dello sviluppatore britannico è, insomma, un insieme di buone intenzioni che si scontra con alcuni problemi di bilanciamento e una certa monotonia della azione, a cui si aggiunge uno stile grafico interessante accoppiato però a un comparto tecnico datato, capace di produrre animazioni e modelli fisici solo discreti. Con l'arrivo di patch e DLC, già annunciati, alcuni limiti verranno certamente limati, ma tali aggiornamenti non permetteranno al titolo di fuoriuscire dal mirino dei soli appassionati del genere.



Il paradiso DELL'OTAKU

di Pietro Recchi

Piattaforma: PS3
Sviluppatore: Grasshopper Manufacture/AQ Interactive
Produttore: Marvelous Entertainment Inc.
Versione: PAL
Provenienza: Giappone

Apparso per la prima volta su Nintendo Wii nel 2007, *No More Heroes* riuscì subito a conquistare i favori di pubblico e critica, forte di una personalità talmente marcata da fare passare in secondo piano le evidenti lacune tecniche che affliggevano l'opus magna di Suda51.

Nel 2010, il buon successo riscosso dal gioco spinse Grasshopper Manufacture a sviluppare, inizialmente per il solo mercato giapponese, il porting di *No More Heroes* per 360 e PS3, arricchendolo con il sottotitolo *Heroes' Paradise* e con alcune gustose aggiunte oltre - ça va sans dire- alla trasposizione in alta definizione dello splendido comparto estetico/artistico del gioco. La pubblicazione su suolo occidentale della versione 360 si è poi purtroppo persa per strada, rendendo *Heroes' Paradise* de facto un'esclusiva PS3 per i mercati PAL e USA.

Per usare un termine caro ai cinefili, *Heroes' Paradise* può essere considerato a tutti gli effetti come la versione director's cut del masterpiece Grasshopper, partendo dall'eliminazione della fastidiosa censura che aveva minato l'esperienza su Wii e proseguendo con la benvenuta inclusione di una serie di feature aggiuntive, tra cui spiccano la presenza di ben cinque boss-fight aggiuntivi (presi di peso dal secondo capitolo, il discreto *Desperate Struggle*) e la voyeuristica modalità "Very Sweet", che presenta le donne del gioco in mise decisamente pepate, bene in linea con l'animo goliardico e irrimediabilmente otaku del protagonista Travis Touchdown.

Il restyling HD del titolo riesce purtroppo solo parzialmente e, nonostante i modelli dei personaggi siano ora molto più gradevoli, lo stesso non si può dire degli ambienti, la cui spogliezza e semplicità finiscono con l'essere negativamente accentuate dall'alta definizione. Un problema comunque del tutto marginale, a fronte della possibilità per i non-possessori di Wii di potere finalmente godere, senza il vincolo del motion control, di uno degli action-games più bizzarri e riusciti del recente passato.



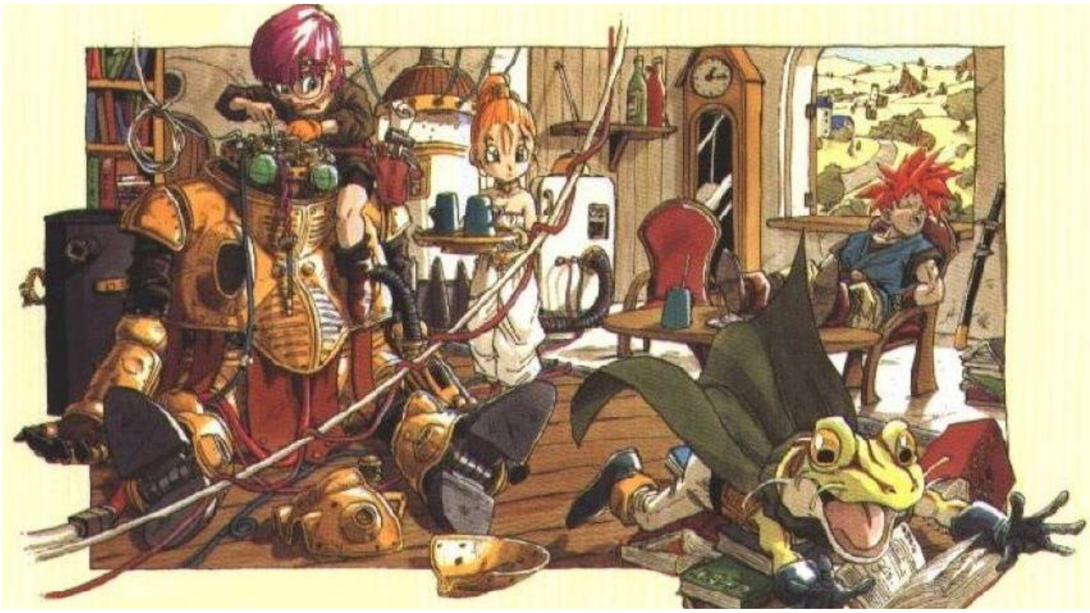
La femme fatale Silvia Christel, datrice di lavoro e sogno erotico di Travis

ROBERTO TURRINI



Parafernalia cinesi

Everybody's changing



I giochi sono cambiati. Ne sentiamo parlare [leggasi: ne parliamo] tutti i giorni. Ci si lamenta del fatto che non ci sono più sfide impossibili, che non c'è più fantasia, uccisa dagli FPS che decapitano il mercato o dagli shooter in terza persona "ché dopo *Gears of Wars* non sono stati più gli stessi". Vero. Il mercato è cambiato. Sarebbe intelligente, però, ragionare anche sul cambiamento avvenuto nei giocatori, i quali non si sono accorti che se d'improvviso tutto tornasse indietro, la metà di loro smetterebbe di videogiocare all'istante.

Mi ci metto io per primo, fresco dell'esperienza con *Chrono Trigger* per DS, un titolo che su Super Nes ho divorato ma che, per la portatile di Nintendo, ho dovuto abbandonare prima di vederne i titoli di coda. Dopo oltre 17 ore di gameplay, infatti, mi sono trovato al cospetto di un boss fight finale che ha lasciato pochi dubbi sulla necessità di riporre istantaneamente la cartuccia nella rispettiva custodia; una squadra capitanata da un Crono al 39 livello di esperienza, per un ammontare di PV pari a quasi 800 (circa, eh! Non fatemi andare a controllare, dai...), è capitolata dinnanzi al primo colpo di un Lavos al secondo stadio di sviluppo, che senza arte né parte, falciando letteralmente il mio rodatissimo terzetto (che fino ad allora non aveva mai perso una battaglia) con un -1.290 punti vita ciascuno, ha definito chiaramente chi fosse il più forte tra i due avversari,

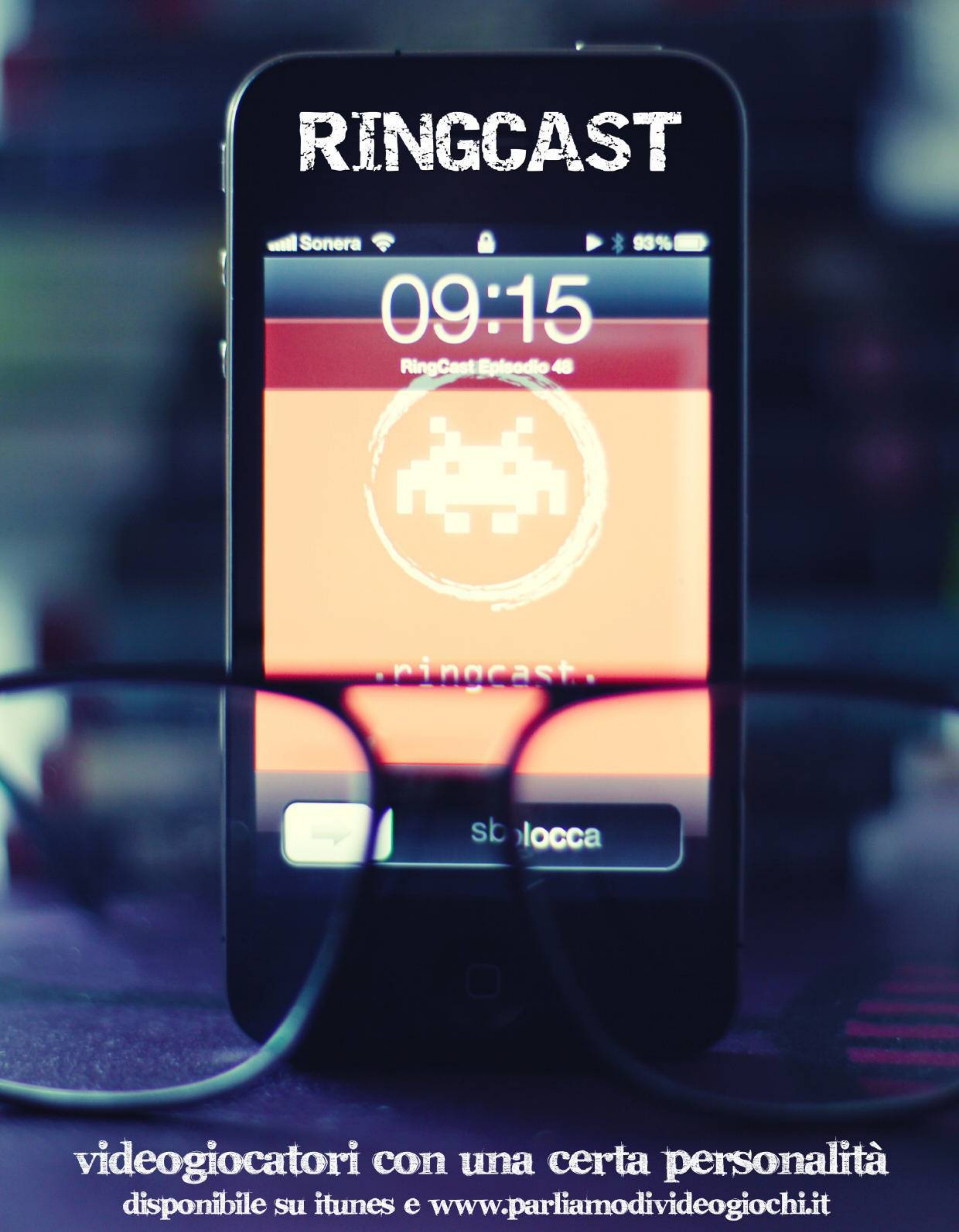
Guardandomi attorno perplesso, mentre la gente in metropolitana cercava di capire cosa potesse spingere un sudatissimo trentenne a imprecare davanti ad una console per bambini, ho provato subito calcolare quanto tempo sarebbe stato necessario per grindare abbastanza selvaggiamente da raggiungere un livello di esperienza tale da competere con quello del mostro finale. La risposta è stata: "troppo", ed è arrivata tanto velocemente quanto ha impiegato la mia mente a focalizzarsi sull'immagine della custodia ancora incellophanata di *Ghost Trick* che tenevo sulla scrivania di casa.

Se si escludono soggetti ancorati a un passato fatto di giochi arcade difficilissimi o jrpg dalle millemila ore di gameplay, l'evidenza dei fatti è che l'utente medio quale io sono, specialmente quando non incoraggiato dal goloso jingle dell'achievement sbloccato, ha dimenticato cosa significhino termini come "frustrazione" e "sacrificio", se applicati a un contesto ludico in cui bisogna faticare per ottenere un risultato.

Vogliamo tutto subito. E lo vogliamo a tal punto, che in molti si lamentano anche del fatto che gli eroi dei videogiochi partono quasi sempre senza potere alcuno e che "*Darksiders* diventa bello solo dopo molte ore, cioè quando hai sbloccato tutti i poteri". I giochi sono cambiati, ma siamo cambiati anche noi. Scomodando lo sconosciuto Ambrogio Teodosio Macrobio, autore delle *Saturnalia*, non ci resta, quindi, altro da fare, se non adagiarci sull'antico e insoluto quesito riguardante la pretesa di un primato tra l'uovo e la gallina.

L'autore

Il fatto che la moglie abbia accettato di avere un marito con dei seri problemi di dipendenza da giochini elettronici la dice lunga sui compromessi ai quali è dovuto scendere pur di evitare che la sua collezione di cartucce finisse misteriosamente nel bidone della spazzatura. Il suo sogno è quello di arricchirsi facendo il critico videoludico per le riviste cartacee, anche se chi lo conosce sostiene che sarebbe disposto a diventare semplicemente ricco. Nel mentre, trascorre la domenica mattina facendo le pulizie di casa, ipotizzando cosa accadrebbe se alla sua porta bussassero Elena Fisher e Liara T'Soni, insieme.


RINGCAST
Sonera
93%
09:15
RingCast Episodio 48
.ringcast.
sblocca
videogiocatori con una certa personalità
disponibile su itunes e www.parliamodivideogiochi.it



UnLocked

Nani malefici

di ANTONIO LANZARO



The Orange Box

The Orange Box non è solo una raccolta di giochi incredibili. È anche, a oggi, il gioco in commercio col maggior numero di obiettivi da sbloccare. I 1000 punti in palio, infatti, sono divisi in ben 99 obiettivi, alcuni dei quali dimostrano come Valve sia particolarmente brava nel curare anche questi piccoli particolari.

Per sbloccare *Elicottero Zombi* bisogna attraversare un intero livello di *Half Life 2* (Ravenholm) utilizzando come arma la sola pistola gravitazionale. Questo comporta un'accurata analisi tattica dell'ambiente e uno sfruttamento intensivo degli oggetti taglienti sparsi per il livello, che potremo raccogliere con la pistola e utilizzare a mo' di proiettili contro i nemici. È un'idea semplice, ma capace di stravolgere completamente il modo di affrontare il livello, aggiungendo un elevato tasso di sfida e, di conseguenza, enorme divertimento aggiuntivo.

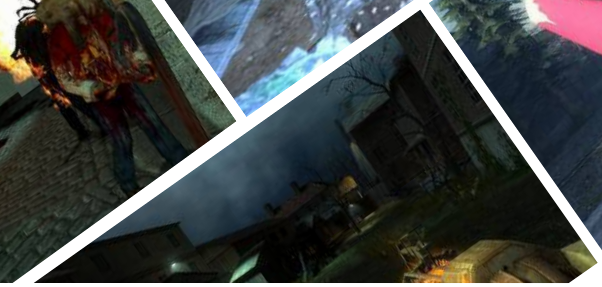
Via dalla sabbia! invece richiede di attraversare la spiaggia delle formiche leone senza toccare la sabbia. L'obiettivo può essere raggiunto utilizzando le cianfrusaglie sparse in giro (assi di legno, lamiere e così via) per costruire una sorta di ponte dinamico, spostando i vari oggetti con la gravity gun.

Episodio 2 ha uno degli obiettivi più assurdi mai concepiti (ripreso poi anche in un livello di *Left 4 Dead 2*). *Il Piccolo Uomo Cannone* recita così: invia il nano da giardino nello spazio. All'inizio dell'avventura, nascosto vicino a una capanna, vi è un nano da giardino. Per sbloccare l'obiettivo dovremo portarlo con noi fino alla fine del gioco e sistemarlo all'interno di un missile diretto nello spazio profondo. Il nano presto diventerà un incubo, perché ovviamente saremo costretti a posarlo da qualche parte durante gli scontri a fuoco e il rischio di non ricordarci dove l'abbiamo messo sarà alto. Proprio come il rischio di scordarci di lui e proseguire senza. Una piccola idea che aggiunge tanto divertimento e che per questo racchiude perfettamente lo spirito degli obiettivi.

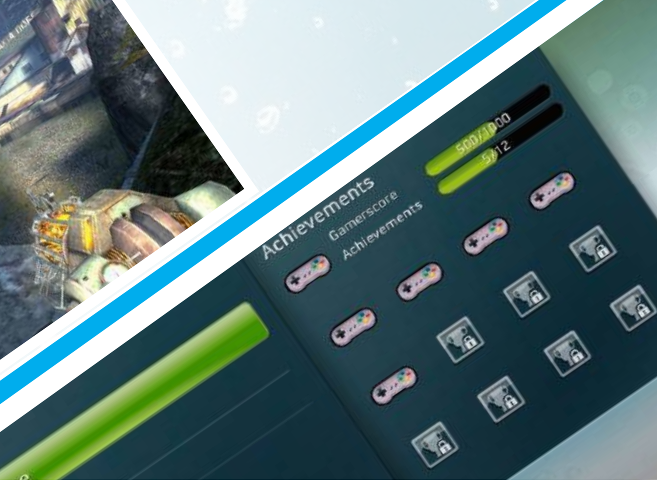












PANEM ET GYMKHANE

di Francesco Romagnoli

DiRT3

Piattaforma: Xbox360
Sviluppatore: Codemasters
Produttore: Codemasters
Versione: PAL ITA
Provenienza: Usa



In medio stat virtus? Viene spontaneo porsi questa domanda nell'analisi di un videogame come *Dirt 3*. I furbacchioni di Codemasters ritengono di sì, dato che in quanto software house, puntano prima di tutto al profitto e quindi al soddisfacimento di un bacino di utenza il più largo possibile. Il rally, come noi lo conosciamo, è poco seguito oltreoceano, mentre negli ultimi anni hanno preso sempre più piede discipline come il Rally-cross o la Gymkhana, la famosa specialità di Ken Block che, guarda caso, sponsorizza questo racing-game in prima persona con la sua presenza e quella delle sue autovetture, divenute famose grazie ai video su Youtube.

Ecco quindi che per accalappiare la più larga fetta di pubblico possibile, Codemasters continua a puntare sempre più sugli States e sulla loro innata capacità di spettacolarizzare tutti gli eventi sportivi. La varietà giova al videogioco moderno, e se c'è una cosa che lo studio di Birmingham ha sempre dimostrato di saper far bene, è senz'altro la progettazione della struttura di un gioco di corse, fatta di un albero di eventi e poi smetto".

In *Dirt 3* questa capacità è nuovamente confermata: cambia il modo in cui gli eventi vengono sbloccati, ma non la filosofia alla base, pur dovendo annotare qualche aggiunta dovuta proprio alla particolarità delle novità introdotte, alcune delle quali ci vedranno scorazzare liberamente all'interno di parchi divertimento improvvisati, come se ci si



Meno male che qualche prova speciale non manca, anche con vetture che hanno fatto la storia



A Montecarlo invece di farci scalare il Col de Turini, ci fanno spazzolare piazzali… questi americani…

trovasse in un gioco di Skate, con la differenza che il nostro piede non premerà il cemento bensì un pedale in grado di scatenare centinaia di cavalli. Questo significa che se con *Dirt* e *Dirt 2* vi siete divertiti, avverrà lo stesso anche con questo terzo capitolo, ma solo se si terrà conto della corrente "atlantica" che caratterizza circa la metà del gioco.

Già, la metà: *Dirt 3* non si è del tutto americanizzato, ma ha mantenuto, come nei predecessori, un piede ben saldo nel rally classico, fatto di tappe in singolo e corsa contro il cronometro. Anche se Ken Block ha ormai definitivamente soppiantato il compianto McRae, Codemasters sa bene che un gioco sullo sterrato, per non perdere una grossa fetta di aficionados, non può prescindere dalla corsa a tappe, gradita soprattutto dai puristi e da coloro che hanno amato Codemasters per quei due capitoli per PSOne/PC, all'epoca ancora targati "Colin". Pertanto, ecco mantenuta la dose di prove speciali, che è possibile affrontare con un nutrito numero di vetture tra cui scegliere, sia del presente che del passato.

Il purista saprà anche apprezzare i sottili miglioramenti apportati alla fisica del gioco, che ora richiede un pizzico di concentrazione in più nell'anticipo dell'impostazione delle curve e nella ricerca del grip della vettura, specie nei cambi di superficie. Il tutto rimane ancora in ambito piuttosto arcade, ma del resto, vista l'attuale mancanza di veri simulatori per questa disciplina, *Dirt 3* finisce con l'essere il compromesso attualmente più credibile sul mercato in quanto a controllo dell'auto. A non essere mai in discussione invece è il primato tecnico, fatto di una grafica sempre più spettacolare e ricca di dettagli, e di un sound eccellente dove il brontolio degli scarichi, le percosse dei ritorni di fiamma e la graniglia di sterrato che pettina la carrozzeria ricreano la sinfonia perfetta per ogni petrol-head accomodatosi davanti al televisore.

"Codemasters continua a puntare sempre più sugli States e sulla loro innata capacità di spettacolarizzare gli eventi sportivi"

Ottimo mix quindi? Beh, spesso succede che a volere accontentare tutti si finisce per non accontentare nessuno. Probabilmente non è il caso di *Dirt 3,* che sicuramente allieterà la maggioranza dei giocatori con le sue qualità. Certo è che se speravate in un forte ritorno dei Rally nella serie, qualche rimpianto potrebbe zavorrare la vostra esperienza in modo marcato.

PLAYERS
RINGRAZIA PER
IL SOSTEGNO

STEFANO VENTURI
AURELIO MAGLIONE
GIUSEPPE MARMO
PAOLO FROSI

ALESSANDRO ARMIENTO
UGO LAVIANO
MICHELE PEDRAZZOLI
NIHILIZEM
BRUNO BARBERA
MARCO SLAVIERO
CRISTIAN TOFFANIN
LUCA RADDI
ORSO GOBBO
RAFFAELE VOTA
ANDREA ALFIERI
MATTEO BECONCINI
JACOPO DE GASPARI
MORGAN BENA
PEPPEBI
MIRKO PIOLTINI
MARCO DI TIMOTEO
VINCENZO LETTERA
MONOPOLI
FABIO LAZZARONI
ENRICO MORETTI
GIUSEPPE SASO
ANDREA VIGOGNA